SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

NOVEMBRE 1991 . 30F

joypad 2 N°2.NOVEMBRE 1991.30F

joypad

NUMÉRO 2

LE MAG DES CONSOLES



UNIQUE !

TOUS LES NOUVEAUX JEUX

expliqués commentés avec plans et photos

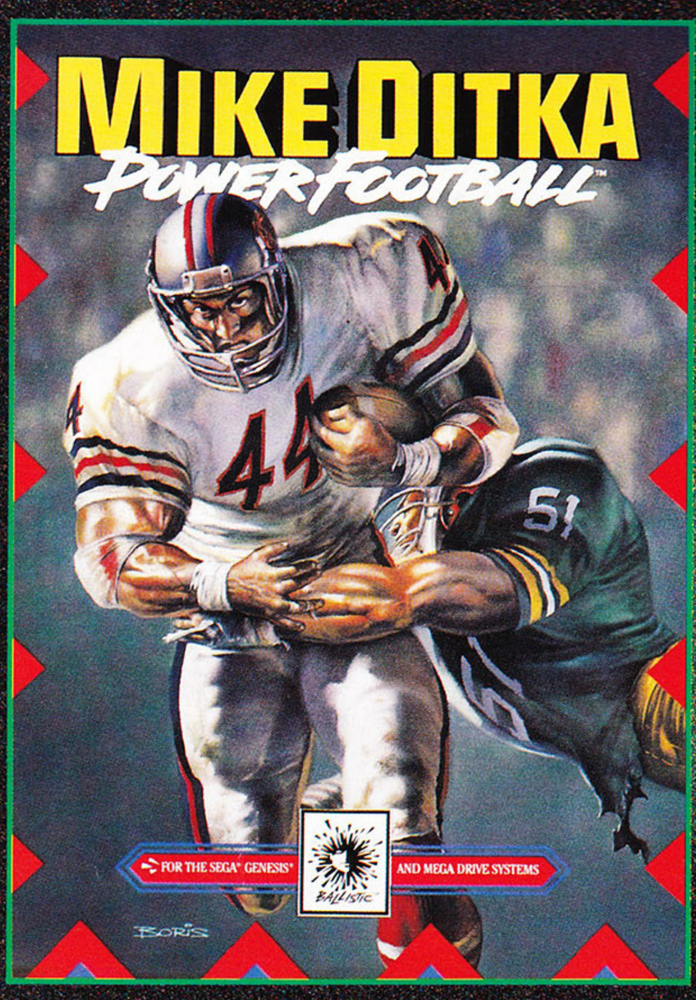
164 PAGES EXCLUSIVEMENT CONSOLES

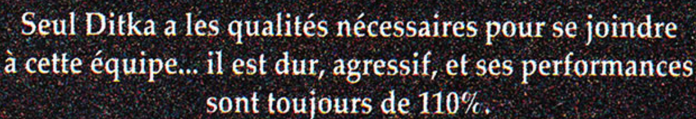
OUVREZ ! C'EST GÉANT !

T4161 - 2 - 30,00 F

JOYPAD N°2 NOVEMBRE 1991.30F.BELGIQUE 219FB.LUXEMBOURG 216FL.SUISSE 9,5FS

TOUCHEZ -Y ET VOUS NE POURREZ PLUS VOUS EN









Seul Ditka a les qualités nécessaires pour se joindre à cette équipe... il est dur, agressif, et ses performances sont toujours de 110%.

MIKE DITKA
sur votre MEGA DRIVE
Octobre 1991



DETACHER



COURRIER des lecteurs

• Je voudrais faire une suggestion sur Joypad. Je trouve qu'il n'y a pas assez de tests sur les consoles 8 bits (NES, Sega...) et qu'il y a un peu trop de tests sur Megadrive.
Christophe Mazureau, Noyal sur Seiche.

Bon, on l'a dit dans l'édito, on l'a dit dans le sondage, on leur redit ici pour être sûr que tout le monde l'a bien lu: nous ne sommes pas responsables des jeux qui sortent. Ce n'est pas nous qui choisissons quelles machines seront privilégiées, ce sont les éditeurs et les constructeurs. Il semble que la volonté des fabricants japonais soit de vendre des machines 16 bits. En fait, c'est un peu légitime, ils voudraient que tous ceux qui ont une console 8 bits achètent une 16 bits à la place. Du coup, ils privilégient les jeux sur 16 bits. Je sais, le procédé est un peu dégueulasse, mais il faut les comprendre: ils ne vivent qu'en vendant des machines, leur intérêt est d'en vendre un maximum, quitte à jeter aux oubliettes des consoles qui sont encore tout à fait performantes. Et encore une fois, c'est le public qui est lésé, ce sont ceux qui ont fait confiance à la marque depuis le départ, qui se retrouvent quasiment dans l'obligation de changer de machine s'ils veulent avoir des jeux toujours plus nombreux. De fait, Joypad teste absolument tous les jeux qui sortent, sans distinction de marque ou de modèle; mais malheureusement, si les éditeurs ne sortent plus beaucoup de jeux sur les modèles 8 bits, nous n'y pouvons pas grand-chose, si ce n'est nous faire l'écho de vos demandes...

• Avé Joypad. Oui, j'ai bien dit avé, car je considère votre revue comme l'impératrice des revues. Quand je l'ai ouverte pour en voir le contenu, je m'attendais à voir la même présentation que dans Joystick. Alors, je ne vous dis pas quelle a été ma surprise en découvrant les tonnes de photos consacrées à un seul test. Bien vu aussi, la petite photo de ceux qui ont testé le jeu. Toutefois, s'il est vrai que votre revue est super démente, on ne peut pas en dire autant du prix: 30 francs, ça fait cher quand on sait que Joystick coûte 25 francs et qu'il a plus de 200 pages. Et pourquoi diable ne pas avoir conservé la reliure carrée pour Joypad? Enfin, je voudrais savoir ce que vous savez sur l'adaptateur permettant de brancher une console sur un moniteur Amstrad, comment ça se passe pour le son et si l'image est aussi bonne que sur une télé.
Denis, Brest

Tu as raison, en effet, la différence de prix entre les deux revues est anormale: Joystick va passer à 40 francs! Sérieusement, il y a plusieurs raisons au fait que Joypad coûte plus cher que Joystick. D'abord, il y a le nombre de photos: plus il y en a, et plus ça coûte cher, parce que les photos sont traitées par un appareil très coûteux (un "scan"). Ensuite, tu sais que la publicité est un des facteurs qui permettent de maintenir un journal à un prix abordable; or, il y a moins de publicité dans Joypad que dans Joystick pour l'instant. Sans publicité, par exemple, Joystick serait vendu près de 60 francs! Enfin, le public de Joypad n'est pas encore aussi vaste que celui de Joystick (mais ça va peut-être changer!). Voilà les raisons qui expliquent cette différence de prix. Pour ce qui est de la reliure carrée, c'est un choix de notre part: nous avons l'intention de mettre des posters dans les prochains numéros, et il n'est pas possible de mettre des posters lorsque la reliure est carrée. C'est donc en prévision de ça qu'on a décidé de rester agrafé. Cela dit, grâce au sondage qui est dans ce numéro, vous pouvez nous dire si vous préférez un dos carré et pas de posters, ou bien un dos agrafé et des posters. Nous nous rangerons à l'avis du plus grand nombre.
L'adaptateur pour moniteur Amstrad marche parfaitement bien, voici ce qu'il faut savoir: d'abord, il ne fonctionne absolument pas sur les moniteurs CTM 644, et marche sur tous les autres; il peut y avoir un réglage de luminosité à effectuer lors de l'installation, mais c'est facile à faire; l'image est aussi bonne que sur une télé; et enfin, comme le moniteur Amstrad n'a pas de haut-parleur, l'adaptateur est livré avec un cordon comportant deux fiches RCA (Cinch) que l'on peut brancher sur n'importe quelle chaîne, mini-chaîne, ampli, ghetto-blaster, etc...

• Je trouve un peu dommage que la soluce d'un jeu tel que PC Kid II sorti seulement le mois dernier figure déjà dans vos pages. En effet, cela enlève beaucoup de charme à la découverte d'un jeu lorsqu'on l'achète après avoir vu la quasi-totalité de ses écrans. C'est pourquoi je pense qu'il vaudrait mieux attendre trois ou quatre mois avant de publier une soluce complète, le temps de le découvrir un peu nous-mêmes, comme des grands (c'est un avis personnel). Et maintenant, quelques questions: est-ce que l'avenir de la Master System est menacé du fait que

Sega s'investit de plus en plus dans la Megadrive? Existe-t-il un jeu NEC où il est possible de jouer à cinq, et si oui lequel? Et enfin, peut-on brancher une console sur un réfrigérateur?
Hugues, Cugnaux.

En effet, le débat sur les soluces mérite d'être lancé, car il n'y a pas de réponse toute faite: d'un côté, il vaut mieux attendre quelques mois pour ne pas déflorer le jeu, d'un autre côté, si tu passes plusieurs jours sur PC Kid II et que tu te trouves bloqué à un certain niveau, tu ne pourras jamais attendre trois mois... Là encore, nous sommes prêts à écouter vos suggestions. En attendant, je te conseille de ne pas regarder les pages de soluces... Mais je te préviens, c'est très dur de résister!
Pour la Master System, oui, de toute évidence, son existence est menacée, mais il faut relativiser les choses. D'un côté, Sega voudrait bien que les possesseurs de SMS achètent une Megadrive (voir plus haut), d'un autre côté, les éditeurs ont encore des jeux à vendre et ne tiennent pas à ce que le marché s'écroule tout de suite... En gros, cela crée un équilibre qui fait que la Master System a encore quelques années devant elle.
Quant à savoir si elle existera encore dans 50 ans, la réponse est non! Mais dans 50 ans, les CD auront probablement disparu, ainsi que nos vieilles télés minables même pas en relief ni en stéréo, ainsi que la Megadrive elle-même. Mais comme il y aura mieux à la place, ne nous plaignons pas !
Pour le jeu NEC, oui: il y a au moins Dungeon Explorer qui est un genre de Gauntlet, très joli, très bien fait. Il y a aussi Moto Roader, une course de bagnoles pas géniale, ainsi que TV Sports Football (un football américain).
Enfin, on peut tout à fait brancher une console sur un frigo (contrairement à ce que nous disions dans notre numéro précédent), à condition que celui-ci soit équipé d'une prise péritel. Malheureusement, c'est encore assez rare. Pour savoir si ton frigo est péritel, très simple: ouvre la porte. Si les légumes se mettent à mimer les Simpsons en dansant et en chantant, c'est bon. Si ils restent bêtement immobiles, désolé, ton modèle de réfrigérateur est trop ancien et tu ne peux rien faire.

• Dans votre premier numéro, beaucoup de photos sont floues, et je dis bien beaucoup. L'avis des testeurs devrait ressembler à celui des tests micros dans Joystick. Et un sigle Joypad Megastar devrait voir le jour...
Samuel Le Dressay, Bader

C'est vrai, il nous faut admettre que certaines photos étaient très loin d'être parfaites. Nous ferons tout pour améliorer la qualité lors des prochains numéros. Pour ce qui est de l'avis des testeurs, il nous a semblé qu'il valait mieux avoir deux, voire trois avis différents pour le même jeu, car cela permet d'avoir un panorama d'opinions plus varié. Mais encore une fois, rien n'est définitif et si vous êtes nombreux à demander un changement, nous changerons. Quant au sigle Megastar, nous avons délibérément choisi d'avoir un système de notation différent dans Joystick et dans Joypad, histoire de voir si il n'y avait pas moyen d'améliorer le principe. Là, pour le coup, je pense que nous allons garder ce système encore quelques mois, pour l'éprouver, pour voir vos réactions, et le cas échéant, nous l'améliorerons ou nous le supprimerons.

• Pourquoi, dans Joystick, Phantasy Star III a 97% et dans Joypad, 92%? Idem pour Super Long Nose Goblin, qui a 90% dans Joypad et 85% dans Joystick? Il y en a d'autres...
Jérémie Blanc, Gstadt

Justement, revoilà le principe de notation, c'est l'occasion de l'expliquer en détail. C'est très simple: dans Joystick, les notes sont attribuées par une seule personne, celle qui teste le jeu. Dans Joypad, tous les testeurs donnent leur avis et notent le jeu; c'est ensuite la moyenne de ces notes qui est calculée et attribuée au jeu en question. De manière générale, d'ailleurs, tu pourras constater que l'écart est pratiquement tout le temps inférieur à 10%... A priori, les deux méthodes sont aussi valables l'une que l'autre, car d'une part, lorsqu'on connaît un testeur et ses goûts, on sait que penser de ses avis (ce qui est le cas de Joystick), et d'autre part, une moyenne donne... un avis moyen, ce qui n'est pas plus mal non plus. Voilà...

Ecrivez-nous!

Vous vous posez des questions sur des sujets graves: la Megadrive japonaise est-elle compatible avec votre téléviseur? la Super Famicom arrivera-t-elle en France avant 93? quel est le sens de la vie?... Ecrivez nous, nous vous dirons tout et même le reste. Bien sûr nous ne pourrons pas publier toutes vos lettres, mais vos préoccupations nous intéressent et nous répondrons aux questions qui reviennent le plus souvent. Alors, une critique, des suggestions, n'hésitez pas! nous attendons vos lettres:
JOYPAD
103 Bd
Mac Donald
75019 Paris

N U M

SOMMAIRE

E R O 2

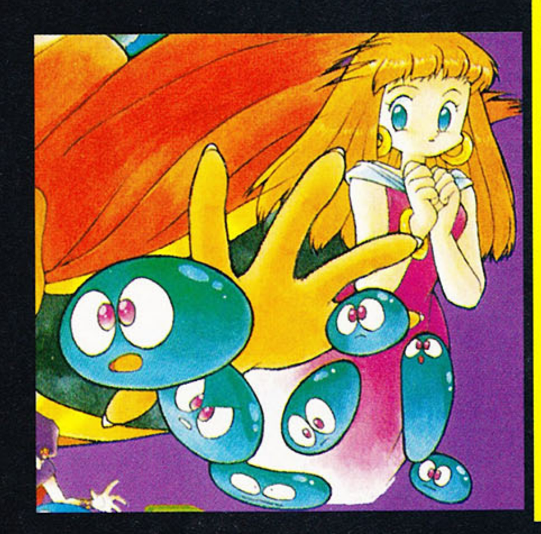


NINTENDO NES

NEO GEO

PC ENGINE

SUPER FAMICOM



JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47 • **JOYPAD fait partie du groupe SIPRESS.** Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

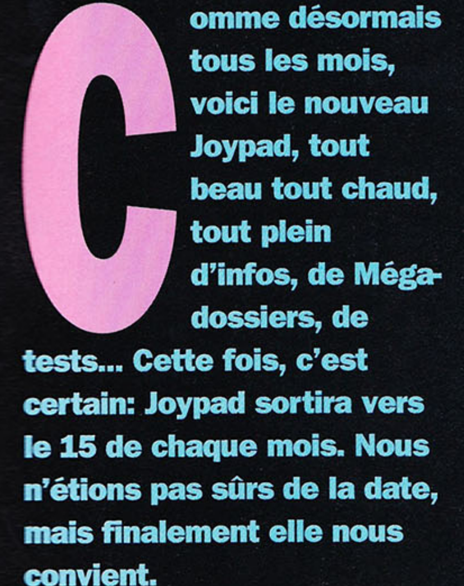
Directeur de la publication : Marc Andersen • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette :** Alain LANGLOIS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture :** NUIT DE CHINE • **Coordination technique :** Claude LUCAS • **Publicité:** Isabelle WEILL • **Trucs & astuces:** Steph et Greg NTTF • **Directeur des ventes:** PROMEVENTE-Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort: N° VERT:** (1) 05 19 84 57. **Photogravure:** PPO • **Imprimé** par JL. Sa et PPO • **Distribution:** Transport Presse.

Illustration de couverture: HEROES OF THE LANCE.

Commission paritaire en cours. Dépôt légal à parution. **Tirage 90 000 exemplaires**

ILLUSTRATIONS : NICOLAS SEIGNERET

EDITO



Comme désormais tous les mois, voici le nouveau Joypad, tout beau tout chaud, tout plein d'infos, de Méga-dossiers, de tests... Cette fois, c'est certain: Joypad sortira vers le 15 de chaque mois. Nous n'étions pas sûrs de la date, mais finalement elle nous convient. Au fait, peut-être qu'elle ne vous convient pas, à vous ? On a oublié de vous demander, dis donc ! Qu'à celà ne tienne : vous trouverez dans ce numéro un bulletin-sondage qui vous permettra de dire ce que vous pensez de ce magazine. Vous pouvez parfaitement y joindre une lettre pour développer tel ou tel point qui vous tiendrait à cœur. Grâce à vos réponses, Joypad sera de plus en plus proche du journal dont vous rêvez. On compte sur vous ! Un tout petit détail: il est inutile de nous demander de tester plus de jeux sur Mégadrive, ou plus de jeux sur Super Famicom, ou sur n'importe quelle autre console, car nous testons déjà absolument tout ce qui sort...

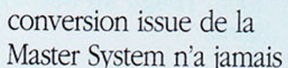
A dans un mois!

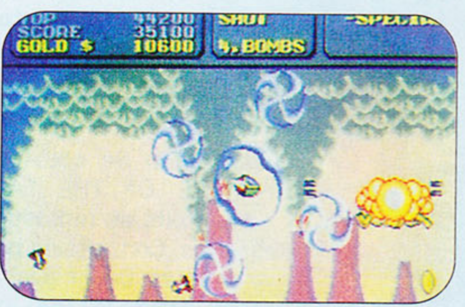


Ahhh, quelle gifle ! Ça fait mal, ça fait même très mal lorsqu'on en a pas l'habitude. Pourtant, avec l'habitude tout s'arrange, mais les news c'est toujours un choc permanent. Plus fort que la foudre, plus rapide que l'éclair (c'est un cliché que j'aime pas trop, m'enfin), plus

SUPER FANTASY ZONE SEGA/MEGADRIVE

Tenez-vous prêt pour une nouvelle aventure au centre de la zone féerique (je n'ai malheureusement pas trouvé mieux comme traduction). Cette conversion issue de la Master System n'a jamais été aussi performante, les musiques et les diverses animations sonores sont hautes en couleurs et les graphismes pètent bien comme il faut. Bien que les décors soient un petit peu "gamins", Super Fantasy Zone vous tiendra certainement en haleine pendant de longues heures, d'autant plus qu'à la fin de chaque niveau des monstres géants vous assèneront des coups violents et spectaculaires.

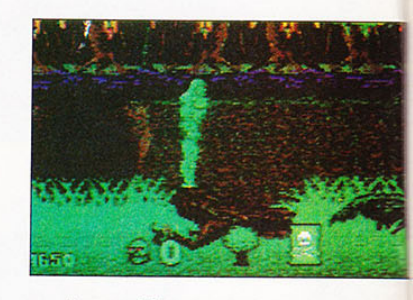






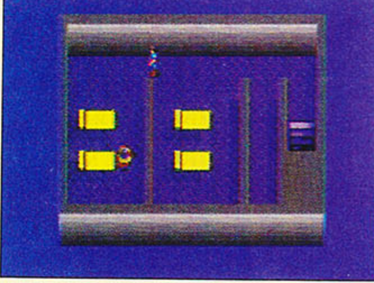
SWAMP THING NUVISION/MEGADRIVE

Ce jeu d'action au scrolling horizontal, présenté en avant-première lors du CES de Las Vegas, est sur le point d'être commercialisé. Dans la peau d'une créature aux allures assez inhabituelles pour un héros, vous devez liquider le marais de toutes les pestes qui l'occupent. Comportant des graphismes de fond très détaillés et une grande variété de mouvements et d'options durant le jeu, Swamp Thing (la chose des marais) est un produit original.





STAR ODYSSEY SAGE'S CREATION/MEGADRIVE







Ce jeu de rôle futuriste, malheureusement encore entièrement en Japonais, se déroule à peu près de la même façon que Phantasy Star. Comportant cependant des scènes d'action et de baston plus proches de celles de Sword Of Vermillon, espérons que Virgin aura la bonne idée de rendre cette réalisation un peu plus abordable, ça vaut vraiment le coup. Mais ça c'est une autre histoire...

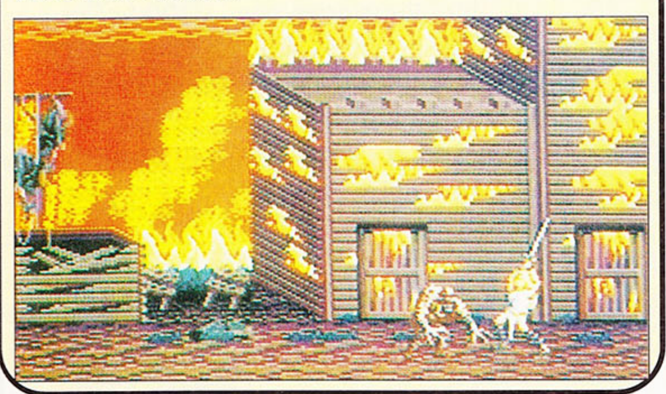


le choc

génial que Terminator II (le film), les news de Joypad sont là pour vous faire voyager. Alors prenez votre pied, au moins une fois par mois, en parcourant ces pages qui ne pourront que vous faire atteindre le septième ciel. Eh oui, le septième ciel : génial.

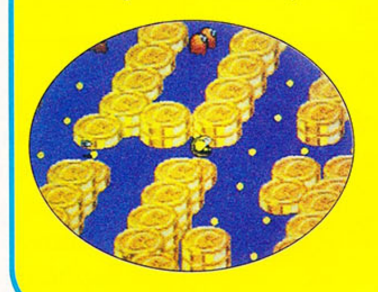
DAHNA I.G.S/MEGADRIVE

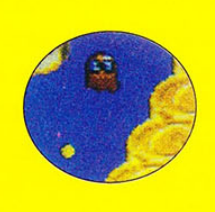
Prévu au Japon dans le courant du mois de décembre, Dahna est un jeu d'arcade comme on les aime. Effets spéciaux à tire-larigot, scrolling multi-directionnel comme s'il en pleuvait, excellente animation, bonne maniabilité, ce jeu a tous les arguments pour plaire. Quand en plus on vous aura dit qu'il est programmé sur une cartouche de huit mégas, tout le monde sera d'accord pour attendre ce titre avec fébrilité. Attendons donc avec fébrilité!

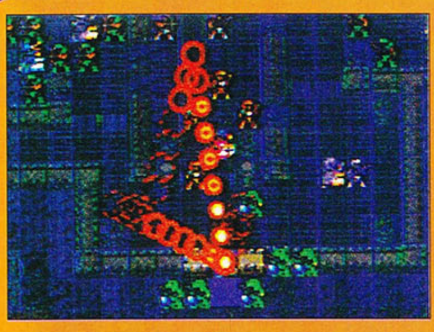


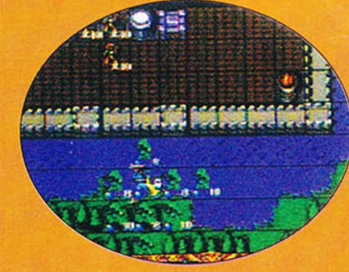
PACMANIA TENGEN/MEGADRIVE

Pacmania est de retour. Après son excellente conversion par Tecmagic sur Master System, revoilà notre bon vieux Pac-Man dans des aventures encore plus rocambolesques. Très largement inspiré des premières aventures de l'enzyme glouton, Pacmania se déroule entièrement en pseudo trois dimensions. Pour se sortir des mauvais pas, deux solutions: la pate gomme ou le saut au-dessus de ses poursuivants. Efficace et hilarant, une recette qui ne cessera jamais de marcher.











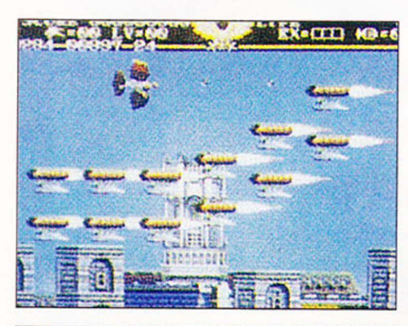
WARSONG NCS CORP/MEGADRIVE

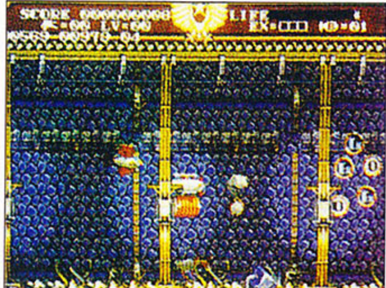
Une combinaison entre le jeu de rôle traditionnel et le Wargame sont les deux ingrédients de cette réalisation de NCS dans laquelle vous devrez lutter contre des dragons sauvages, dépasser vos moyens pour éliminer la cinquantaine d'ennemis qui se dressera sur votre route. Vous devrez placer votre armée dans des lieux stratégiques, pour conquérir le territoire adverse, utilisez un maximum d'hommes pour engager la bataille. Une fois votre plan élaboré, regardez l'action et priez pour avoir le dessus!

J'm DESTROY

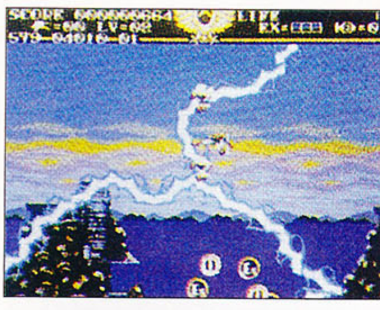


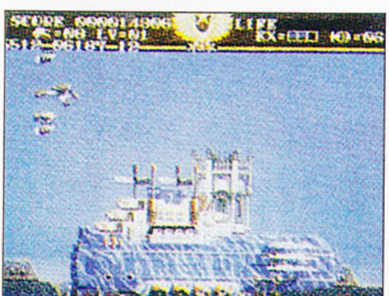
STEEL EMPIRE
HOT B/MEGADRIVE





Bienvenue dans le monde inconnu de Steel Empire. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal offre sept niveaux d'une action intense. Comportant des monstres et des vaisseaux ennemis d'une puissance encore jamais atteinte dans un jeu de ce style, Steel Empire pourrait bien devenir un jeu référence sur Megadrive. Attention, ouvrez l'œil.



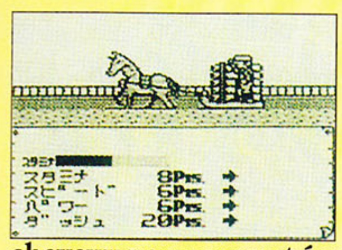




KABUKI SOLDIER TAITO/MEGADRIVE

Ce nouveau jeu de baston signé Taito (une référence) possède des arguments de choc pour lutter parmi les meilleurs du genre (Streets Of Rage notamment). Scrolling horizontal sur plusieurs plans d'une remarquable fluidité, un nombre de coups disponibles pour venir à bout des gredins hallucinant, des effets spéciaux comme la neige qui tombe sans ralentir l'action stupéfiants et pour ne rien gâcher à ce tableau, la possibilité de jouer à deux simultanément. Un jeu à la hauteur de la compagnie éditrice. Disponible dès décembre.

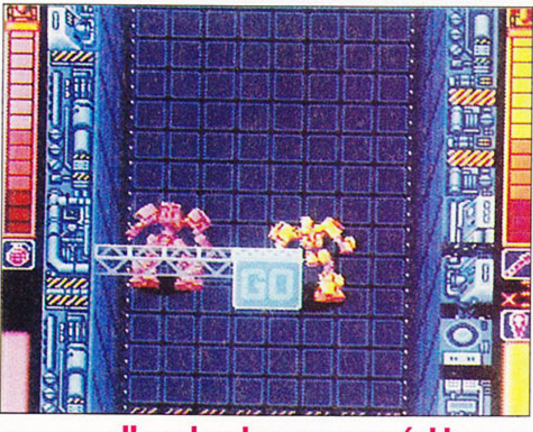
WINNERS HORSES HUMAN/GAMEBOY



Alors, comment va la chance? Pas terrible. Vous avez perdu 100 balles au tiercé hier? Pas de problème, Winners Horses est un jeu pour vous. Placez vos thunes sur les bons chevaux et ramassez le paquet. Outre cette phase de paris, cette simulation de course de chevaux vous permet également de participer intégralement à la course en régulant la vitesse de votre cheval. Assez lent au départ, plus rapide à la fin pour griller vos adversaires sur le fil, Winners Horses se déroule malheureusement entièrement en Japonais. Il faudra donc attendre pour vérifier si ce titre est jouable ou non.

FIGHTING RUN
PC ENGINE

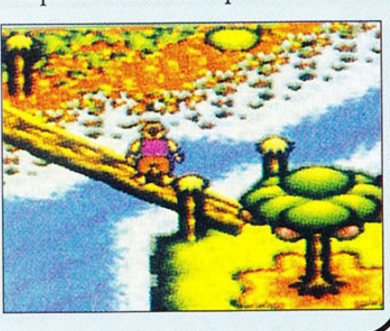
Ce jeu assez étrange dans son déroulement vous transportera aux commandes d'un robot futuriste lancé à bride abattue dans une course contre la montre et contre un robot adverse dirigé par la console ou par un copain. Doté d'une très bonne animation et d'une bande sonore agréable, Fighting Run devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.



SOLSTICE 2 SONY/SUPER FAMICOM



Après l'excellent Jerry Boy (testé dans ce numéro), Solstice 2 est le second jeu de Sony sur Super Famicom. Ce jeu d'un concept assez novateur, puisque se déroulant entièrement suivant des rotations d'écran sur 360 degrés est à mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu de réflexion dans lequel vous devrez vous nettoyer les méninges pour en arriver au terme. Graphiquement assez joli, Solstice 2 tire pleinement partie des capacités de la Super Famicom en matière de zoom et de rotations donc. Prévu pour une sortie courant décembre, cette réalisation pourrait être importée sous le nom d'Equinoxe. Ne vous plantez donc pas lors de votre achat.





NIKI NIKI RUN
NHK VOOK/ PC ENGINE

Tiens voilà un jeu sympathique et sans prétention, qui pourtant fait plaisir à voir. Complètement enfantin dans ses graphismes et dans les personnages qu'il met en scène, Niki Niki Run est un jeu d'action au scrolling multi-directionnel assez déroutant. D'une réalisation fort belle, ce jeu devrait apparaître en France dans le courant du mois de décembre. Sans probablement faire un carton, Niki Niki Run a le mérite de trancher par rapport aux autres productions sur cette machine.



F1 GRAND PRIX
VIDEO SYSTEM/SUPER FAMICOM

Cette course de voiture qui vous entraînera sur les seize circuits du championnat du monde de Formule Un vous fera sans aucun doute vivre les meilleurs moments de l'un de ces pilotes qui nous font frémir le dimanche après-midi devant notre poste de télévision. Entièrement visualisé du dessus, comme si la course était vue d'un hélicoptère, F1 Grand Prix est entièrement programmé sur une cartouche de huit mégas. Attention, sur Super Famicom cette course de F1 risque fort de vous surprendre, et pas qu'un peu!



NINJA GAIDEN SEGA/GAME GEAR

Ce jeu d'arcade aussi populaire que Shinobi ou que Strider est en cours de programmation chez Sega. Dans la lignée des meilleurs Beat'Em Ups, Ninja Gaiden vous transportera dans un monde dangereux, où la loi du plus fort règne en maître incontesté. Utilisez vos pieds et poings pour vous défendre, ramassez les objets traînant ça et là et allez mettre une raclée bien méritée à ces crétins malodorants qui transforment votre vie en un véritable calvaire.



joypad n°3 paraîtra le 19 novembre
en vente chez tous les marchands de journaux

J'm DESTROY



HEAVY NOVA
BIGNET/MEGADRIVE





Après un terrible accident, vous voilà renconstitué à moitié grâce aux dernières techniques de la médecine. A peine repompé sur le scénario de Robocop, Heavy Nova est un jeu de combat au scrolling multi-directionnel qui vous permettra de lutter contre des adversaires assez imaginatifs et parfaitement bien réalisés. Un jeu à suivre d'autant plus qu'aux dernières nouvelles, il serait adapté sur CD Rom et qu'il pourrait se jouer à deux simultanément.

PIT FIGHTER
TENGEN/MEGADRIVE

Issu des salles de jeux où ce jeu d'Atari avait connu quelque succès, Pit Fighter ne devrait plus trop tarder à voir le jour sur Megadrive. Ne comportant que des graphismes digitalisés, vous devrez livrer bataille à bon nombre de salopards pour enfin obtenir la reconnaissance et le titre qui vous revient de droit (enfin d'après vous): champion du monde de full contact.

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA/GAME GEAR

Connu des possesseurs de Megadrive, Joe Montana Football est une simulation de football américain. En tout vous aurez le choix entre 28 équipes. Sélectionnez-en une et conduisez-la directement au sommet de la hiérarchie en gagnant le Super Bowl (l'équivalent de notre finale de la coupe, si vous préférez!). Agrémenté lors des parties par un très bon scrolling horizontal, Joe Montana Football vous enchantera, si vous êtes un des rares Français passionnés de ce sport.



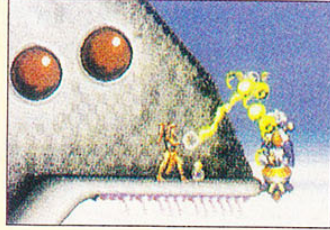
ALISIA DRAGOON KETDARI/MEGADRIVE

Fidèle à l'image des jeux d'arcade au scrolling multi-directionnel, Alisia Dragoon est l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année. En tant que défenseuse du bien contre le mal, vous allez devoir lutter contre des hordes de bestioles sauvages et sanguinaires. Au cours de votre progression à la recherche des cristaux sacrés, il vous arrivera de découvrir des options transformant et améliorant votre armement. Avec la magie qui vous a été inculquée durant votre plus tendre enfance, vous affronterez des monstres sur-puissants qui vous casseront les pieds pendant de bons moments. D'une réalisation somptueuse, Alisia Dragoon devra assurément être suivi de très très près.





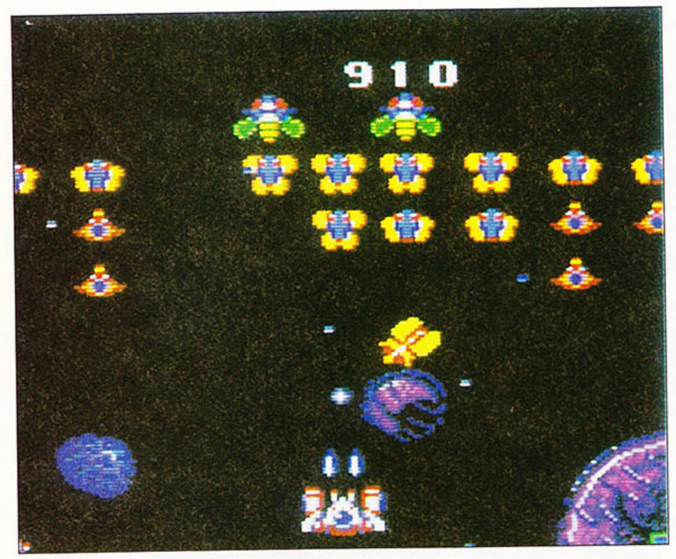




TERMINATOR
VIRGIN GAMES MEGADRIVE



Vous avez été renvoyé dans le temps pour secourir la belle Sarah Connor et ainsi sauver la destinée de la terre. En parcourant la dizaine de niveaux qui se découvre grâce à un scrolling multi-directionnel, vous ne devrez jamais oublier votre mission: détruire le Terminator et réduire le beau Schwarzy en personne. Un véritable régal pour tous les adeptes des salles de musculation.



GALAGA'91
NAMCOT/GAME GEAR

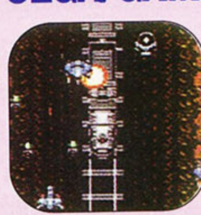
Bien connu des arpenteurs de salles de jeux sous le nom de Galaga'88, Galaga'91 est un jeu très largement inspiré des Space Invaders et autres Galaxians. Peut-être un petit peu dépassé techniquement surtout lorsqu'on voit des jeux comme Halley Wars ou comme Aleste, Galaga'91 possède cependant une bonne place parmi les jeux de tir sur cette console.

ETERNAL LEGEND
SEGA/GAME GEAR

Sega nous apporte là un jeu de rôle ultra-complexe, inspiré des meilleurs titres de la Megadrive. Votre mission vous conduira aux frontières de l'impossible, à mi-chemin entre le réel et l'iréel, dans des contrées lointaines, vous remuerez ciel et terre pour découvrir les secrets cachés de ce jeu. Passionnant lorsqu'on aime les RPG, Eternal Legend est un grand jeu captivant et plein de surprises. Parfois bonnes, souvent mauvaises, ces surprises feront pourtant tout le charme de ce remarquable jeu.

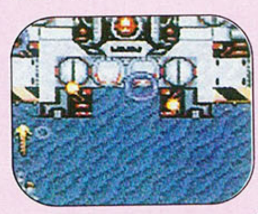


ALESTE
SEGA/GAME GEAR



Cette fois-ci c'est au cours de huit stages que vous devrez prouver au monde entier que vous n'êtes pas un tireur de foire. Aux commandes du dernier-né des vaisseaux de combat interstellaires, vous allez devoir assurer à donf pour vous dépêtrer de la centaine d'ennemis qui vous foncera dessus comme des puces sur un chien. Agrémenté par un scrolling vertical assez génial, Aleste est un shoot'Em Up qui s'annonce comme le meilleur sur cette machine. A voir et à entendre.





J'm DESTROY



EXILE

RIOT JAPAN TELENET/MEGADRIVE

Pour un jeu de rôle à la Phantasy Star, Exile offre des scènes de combat tout à fait impressionnantes. D'une réalisation on ne peut meilleure, il est cependant peu probable que l'on voit un jour ce jeu converti dans une langue un peu plus conviviale. Mais bon, on ne peut pas toujours tout avoir.

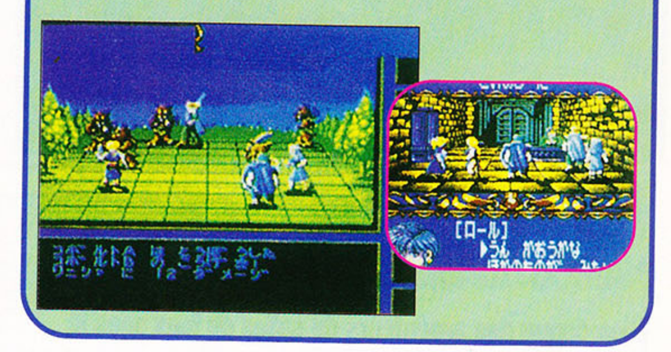




AIRU ROAD

WOLF TEAM/MEGA CD ROM

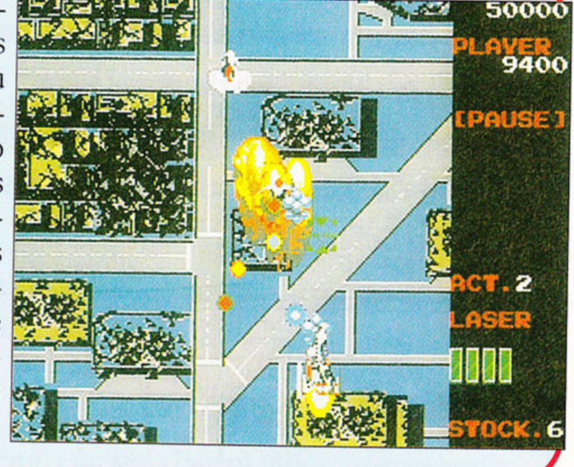
Alors que la majorité des jeux de cette compagnie sont d'une qualité assez médiocre, il est assez marrant de constater que pour l'instant Wolf Team est l'équipe qui développe le plus pour le nouveau périphérique de Sega. Avec Airu Road, ils devraient réaliser là leur troisième jeu de rôle sur CD. Voilà une affaire qui tourne.



MASTER OF WEAPONS

TAITO/MEGADRIVE

Master Of Weapons n'est autre que le Nième jeu de tir à scrolling vertical utilisant les trois quarts de l'écran sur Megadrive. Assez peu original dans son concept, cette réalisation est également assez pauvre dans sa réalisation. Malgré quelques détails sympathiques comme des armes extravagantes ou des ennemis spectaculaires, ce Shoot'Em Up ne restera pas dans les mémoires lors de sa sortie annoncée pour dans pas plus tard que maintenant. Ce qui veut dire qu'il devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.



DETONATOR ORGAN

HOT B/ MEGA CD ROM

Alors que le CD n'est toujours pas disponible, je vous rappelle que sa sortie officielle au Japon est annoncée pour le 1er décembre de cette année, et plusieurs jeux sont en cours d'achèvement, Detonator Organ (tu parles d'un titre!) en fait partie. Malgré des textes entièrement en Japonais, ce jeu de rôle/aventure qui se déroule entièrement dans l'espace vaut le détour. Des musiques à couper le souffle doublées d'un intérêt géant pourront bien faire apprendre à bon nombre d'entre vous la langue du pays du soleil levant.



DEATH DUEL

RAZORSOFT/MEGADRIVE

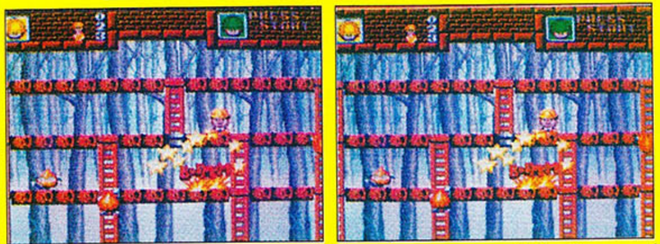
Voici le premier jeu interdit aux moins de 14 ans, aux USA du moins. Comportant quelques scènes sanguinolentes du plus bel effet, Death Duel est un jeu de combat dur où la seule règle en vigueur pourrait se résumer à: tuer ou être tuer. quelle morale!







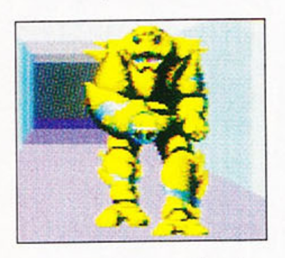
BERLIN WALL
KANEKO/MEGADRIVE



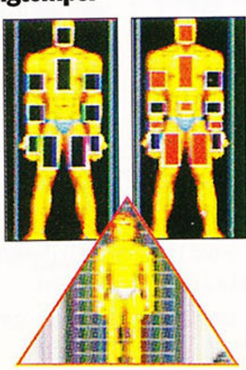
Evitez les ennemis qui vous poursuivent lorsque vous grimpez sur les échelles. Percez des trous dans le sol pour y faire tomber ces saloperies de bestioles qui ne veulent pas vous lâcher la grappe à la façon de Lode Runner, tel sera votre lot dans cette production, qui par ailleurs ne casse vraiment pas des briques. Sauf peut-être celles du mur, mais c'est de l'histoire ancienne maintenant.

CORPORATION
VIRGIN/MEGADRIVE

Votre job c'est de veiller sur la Corporation. Attaqué de toutes parts par des envahisseurs féroces, votre tâche est loin d'être évidente. Utilisant des graphismes en trois dimensions surface pleine,

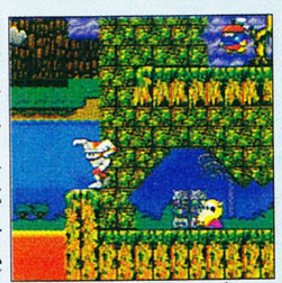


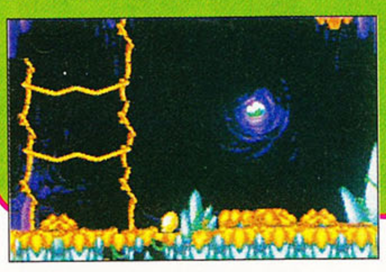
Corporation est à mi-chemin entre le jeu de tir et le jeu de rôle. Passionnant lorsqu'on est plongé au cœur de l'action, cette réalisation devrait débarquer dans le courant de l'année, c'est plus pour dans très longtemps.



DECAP ATTACK
SEGA/MEGADRIVE

Ce jeu d'action/aventure vous entraînera dans un monde complètement dingue, complètement fou. Pour combattre contre les ennemis qui s'approchent, vous n'aurez guère besoin d'armes extraordinaires, puisque votre tête en fera office. Une pression sur le bouton Fire et hop, votre tête se dévisse de ses épaules pour atteindre les agresseurs. Assez décapant dans son déroulement, Decap Attack comporte un grand nombre de niveaux constitué de corridors, de labyrinthes étranges et de tout un tas de pièges qui ont le mérite de vous tenir en haleine pendant de longs moments. Très sympathique à première vue.





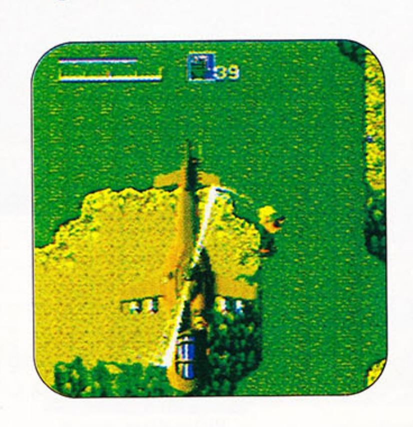
CHUCK ROCK
VIRGIN GAMES/MEGADRIVE

Vous êtes un homme des cavernes très malheureux, puisque sa petite amie (une femme des cavernes assurément) vient de se faire enlever. Utilisez les pierres, pourfendez les arbres, amassez un maximum d'objets pour venir à bout de cette terrible aventure. Grâce à un très bon scrolling horizontal, des graphismes assez peu ordinaires, Chuck Rock est un jeu rigolo avec lequel on aimera très certainement se distraire durant quelques instants.

CALIBER FIFTY
MENTRIX SOFTWARE MEGADRIVE



Inspiré du jeu d'arcade du même nom, Caliber 50 vous entraîne dans un monde sanguinaire, où la dictature règne en maître. En tant que capitaine d'une force d'élite vous avez été dépêché par votre gouvernement pour remettre de l'ordre. Alors que cette production se déroule à la manière d'un commando tout à fait classique, au fur et à mesure de votre progression les affaires se compliquent grandement. Tout en luttant contre des hélicoptères de combat qui vous barrent la route en balançant des missiles, contre des soldats armés jusqu'aux dents, vous devrez également découvrir des armes secrètes et cachées vous permettant de sortir des situations difficiles et ainsi mettre fin aux agissements honteux de ces cancrelats végétariens.



NOUVEAU

949F La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux



VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LA CONSOLE MEGADRIVE (française) + le jeu Altered Beast +1 manette de jeux 1290F

TOP 20 MEGADRIVE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Street of Rage (Arcade)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Turrican (Arcade)	395F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Populous (Stratégie)	475F
J. Madden Foot. (Foot Amér.)	475F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F

Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Harball (Baseball)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
James Pond (Plateforme)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Saint Sworld (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Stormlord (Action)	449F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Valis 3 (Arcade)	449F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

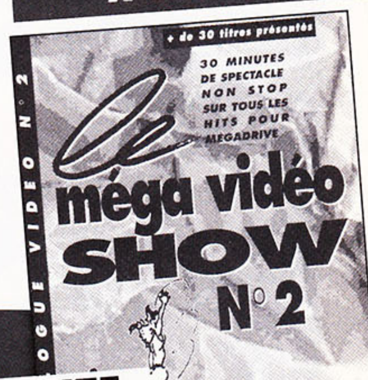


La nouveauté délirante TOE JAM & EARL 449F



Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Batman (Plateforme)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	315F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F

3615 MICROMANIA 2 MEGADRIVE A GAGNER



TITRES A VENIR

Road-Rash (Moto)	449F
Bonanza Brothers (Arcade)	449F
Killing Game Show (Platef.)	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Aracade)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F

DEMENT !!!

CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !

et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

Speedball	215F
Spiderman	345F
Strider	345F
Pacmania	305F
Summer Games	315F
Ace of Aces	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (+ pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

OFFRE SPECIALE

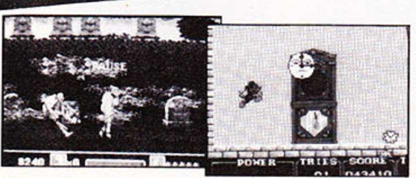
Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy 3	345F
Golden Axe Warrior	345F
Super Monaco GP	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

After Burner	325F
Alex Kidd in Shin. World	345F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F

Fantazy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	345F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F



Moonwalker. *Incarnez Jackson* Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

MICROMANIA

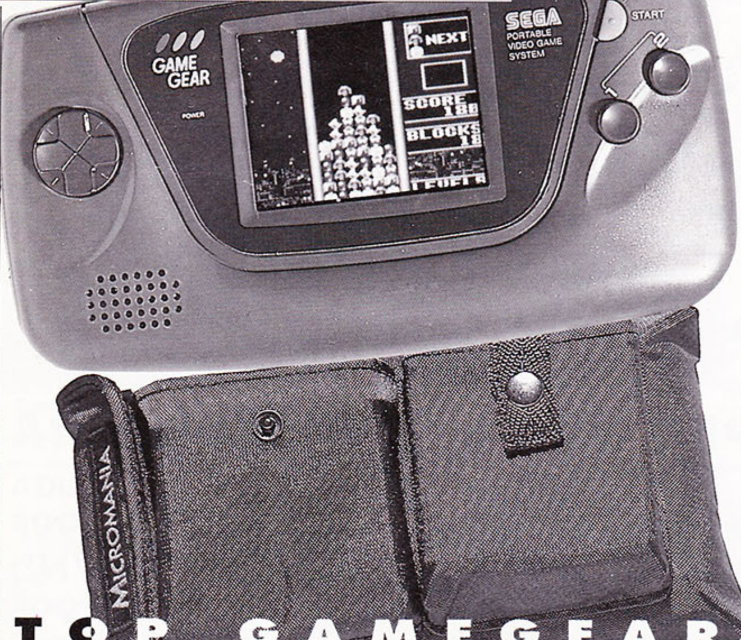
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite



990F



Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215 F

Titres disponibles	
Chas HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sqweek	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Woody pop	215F

Titres à venir	
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Shinkinyo (Cartes)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

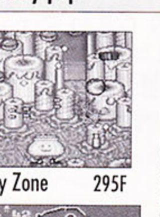
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

TOP GAMEGEAR

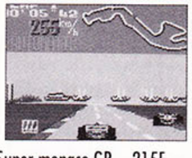

Fantasy Zone 295F


Out Run 295F


Rastan Saga 325F

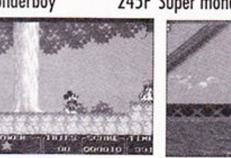

G Loc 245F


Wonderboy 245F

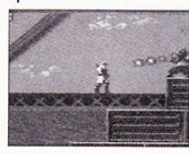

Super monaco GP 215F


Frogger 245F

Pac Man 245F


Halley Wars

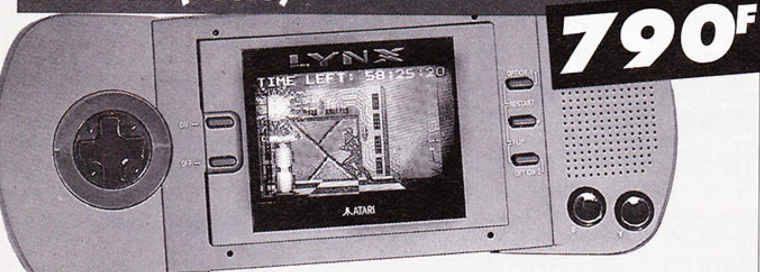

Mickey Mouse 245F


Shinobi 245F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F



Les Nouveautés	
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réfléxion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX	
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F



Les Nouveautés	
Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC	
PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR

Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basket)	275F
Popeye 2 (Plateforme)	275F
Soccermania (Football)	275F
Marble Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris(*)

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

Teenage Mutant Turtles 2 275 F (NEW)

The Simpsons 275F (NEW)

Megaman 275F
Castlevania 2 275F
Punisher 275F
Choplifter N°2 275F
Mickey Dang. 275F
Rescue of Princess 275F
Dragon's Lair 275F
Nemesis 2 245F
Popeye 2 275F (NEW)
Nascar 275F (NEW)
Beetle Juice 275F (NEW)
Blades of Steel 275F (NEW)
Gauntlet 2 275F (NEW)
RC Pro Am 275F (NEW)
Robocop 275F (HIT)
WWF Superstars 275F (HIT)
Navy Seals 275F
F1 Race 195F
Cycle Grand prix 275F
Norstar Ken 275F
Contra/Oper. C 275F
F1 Spirit 275F
Sworld of Hope 275F
Battle Unit Zeoth 275F
Mickey Mouse N°2 275F
Gremlins 2 275F
Teenage Mutant 225F
NBA All Star Chal. 275F
Pacman 245F
Hunt for Red Oct. 245F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Soccerboy **175F**
R Type **175F**

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - "* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy

NOUVEAU



ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

NOUVEAU



LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

NOUVEAU

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S — MICROS CONSOLES

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

PREVIEW SUR MEGADRIVE

PRE VIEW

F-22 INT

Présenté lors du dernier CES de Londres, F-22 Interceptor est le tout premier simulateur de vol et de combat aérien disponible sur console. Et woooaww, laissez-moi vous dire que pour une première c'est une réussite. Mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs, comme on dit à la campagne et étalons-nous un peu plus sur le contenu proprement dit de ce jeu. Dernièrement choisi pour remplacer le célèbre F-15 qui commençait à se faire vieux au sein de l'US Air Force, le F-22 est l'un des avions de combat les plus perfectionnés du monde. D'une maniabilité sans faille, il excelle dans tous les types de missions. Du combat Air-Air, au combat Air-Sol c'est un véritable parasite pour les défenses adverses lorsqu'il le voit débarquer dans leur champ de vision. Demandez donc aux sbires de Saddam Hussein, ils savent parfaitement de quoi ils causent!

Après une petite mission de mise en forme et d'entraînement au dessus de la ville de Washington, une véritable balade touristique, le joueur pourra véritablement commencer ses exploits lors des missions suivantes. En survolant terre et mer, il découvrira de nombreuses cibles à détruire et cela dans trois régions chaudes du globe. De l'URSS à la Corée du Nord en passant par les déserts de l'Irak, les cibles et les objectifs sont nombreux. Avec ces neuf types d'armes ultra-sophistiquées présentes à bord, le F-22 devra détruire des bases de lancement de Scuds (cela ne vous rappelle pas quelque chose?), des usines de produits chimiques et des Migs soviétiques lancés à sa poursuite (cette mission est d'ailleurs l'une des mieux réussies). En tout une vingtaine de cibles sont présentes dans cette simulation d'Electronic Arts. Inutile dans ces conditions de vous dire que vous n'allez pas vous ennuyer, d'autant plus que le nombre de missions intégrées dans ce soft est spectaculaire. Imaginez-vous que vous allez pouvoir affronter tous ces bons vieux Russes et Irakiens sur un total de 100 missions. Allant des simples missions de décollage, d'aterrissage, de ravitaillement en vol à des missions bien plus complexes comme celles qui vous permettront de montrer votre bravoure et votre technique de combat lors des missions Air-Air ou Air-Sol de jour comme de nuit, Electronic Arts grâce à F-22 vous offre la totale. De







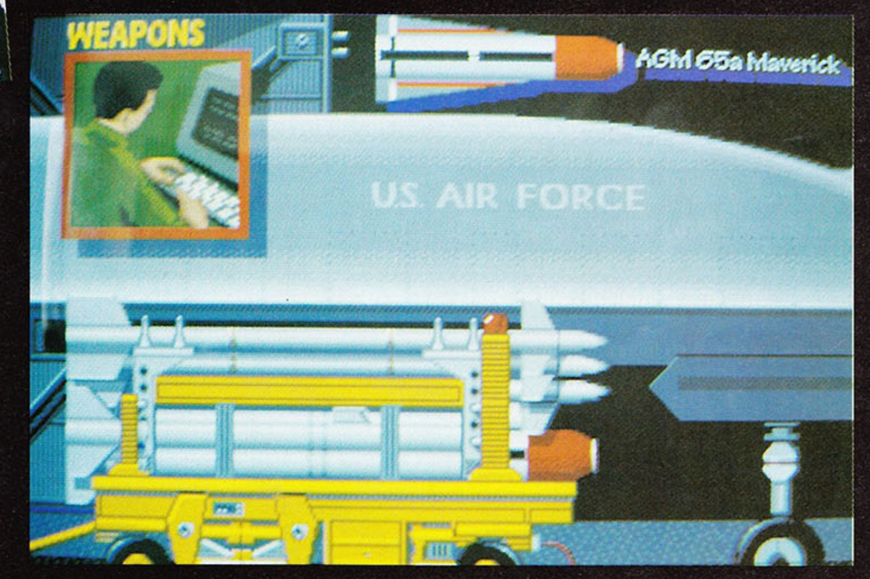


le premier simulateur de vo

TERCEPTOR



plus, si vous achevez avec brio chacune des tâches qui vous sont imparties, les programmeurs vous ont réservé une petite surprise. En effet, F-22 Interceptor vous offre la possibilité grâce à un scénario unique de créer votre propre mission et ainsi d'aller éclater la tête à qui vous désirez dans le sens que vous voulez et quand vous le désirez, voilà une option très intéressante et qui promet un grand succès à ce titre.
Evidemment au niveau de la réalisation tout a été parfaitement pensé. Certainement moins performant que le jeu original sur PC, F-22 Interceptor possède cependant des arguments de choc. Entièrement réalisé en trois dimensions surfaces pleines, le nombre de vues différentes est consternante. Si lors d'un combat vous désirez voir l'action de devant, de derrière, d'une caméra au sol, du missile tiré, de l'intérieur du cock-pit ou d'un avion suiveur, c'est pas un problème. Sélectionnez l'option adéquate et hop le tour sera joué. Très complexe tout de même, F-22 Interceptor ravira tous les amateurs du genre et par ceux qui se sentent un peu frustrés par les éternels jeux de tir qui pullulent toujours autant sur cette console. De plus pour savourer ce jeu, il ne faudra pas attendre trop longtemps, puisqu'il est prévu dans le courant de novembre. Alors réservez un peu de thunes pour F-22 Interceptor, vous ne le regretterez pas.





EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : DECEMBRE





PREVIEW SUR MEGADRIVE

PRE VIEW

Shadow of



Applaudissements, félicitations, tollé général, tel était l'accueil réservé à Shadow Of The Beast lors de sa sortie sur Amiga, il y a maintenant deux ans. Bien décidé à renouveler son succès sur console, les programmeurs d'E. Arts réalisent une conversion de ce titre de Psygnosis sur Megadrive. Attention, ça décoiffe et pas que des coiffes de bonnes sœurs en Bretagne, ça décoiffe vraiment un max! Alors que le monde est dominé par un infâme tyran, Maletoth, votre frère et vous avez été kidnappés dans votre plus tendre enfance par ses sbires. Elevé dans la souffrance et dans l'agonie, dans le sacrifice de votre personne et dans la peur du jour prochain, votre caractère s'est forgé à la sueur de vos méditations pour essayer de sortir de cette réalité. Malgré tous vos efforts pour vous dégager de la domination ennemie et après maintes et maintes expériences biologiques, votre corps a changé et du petit garçon que vous étiez vous êtes devenu une bête immonde. Votre frère, lui, a su résister à la douleur qui était la sienne et rien ni personne n'a réussi à le faire devenir ce que vous êtes devenu.

Lors d'une fête, qui n'a rien à voir avec les fêtes villageoises que l'on connaît dans notre très chère patrie, votre frère est offert au Dieu en vigueur alors pour un sacrifice en grande pompe sur la place principale. Cette fois-ci c'en était trop... Rien n'y faisait plus, ni les plus atroces souffrances, ni les tortures les







un passage du micro à la c

f the Beast

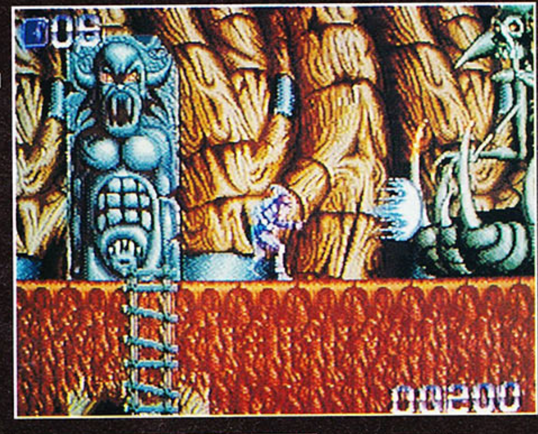






plus odieuses, l'image de votre frère restait présente dans votre mémoire de bête. Un jour sans vraiment savoir ce que vous faisiez, vous décidez de vous échapper des griffes des tyrans non seulement pour vous venger de la mort de votre frère, mais aussi pour retrouver une apparence humaine que des dizaines d'années d'expériences génétiques ont rendu inexistante.
Bref comme vous le voyez, l'univers de Shadow Of The Beast n'est pas réellement ce qu'on appelle un univers de rêve, cependant c'est dans ce dernier que vous décidez de vous lancer.
Entièrement réalisé sur une cartouche de huit mégabits, SOTB (son of the bitch?) permet au joueur de découvrir de nombreuses régions assez peu hospitalières qui au fur et à mesure de leur découverte, vous feront prendre conscience de votre vraie nature, celle d'homme. En outre, tout au long de cette gigantesque escapade dont le but final est la découverte et la destruction de Maletoth, différentes armes pourront vous venir en aide. A la fin de chaque niveau (il y en aura certainement huit), des cancrelats bestiaux et inamicaux (c'est le moins qu'on puisse dire!) feront tout leur possible pour semer la confusion dans votre esprit, malheureusement encore un peu malade. Brillamment joué, superbement interprété, Shadow Of The Beast sera à coup sûr une super-production. La sortie de Beast est annoncée dans le courant de novembre, à vos consoles!





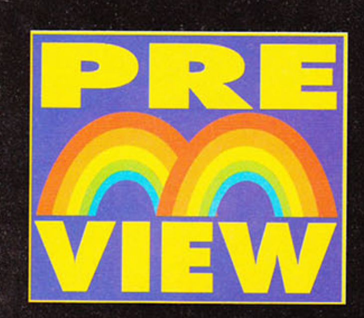






EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : NOVEMBRE

PREVIEW SUR MEGADRIVE



Golden axe 2

Après son gigantissime succès dans les salles d'arcade et sur Megadrive, où la conversion de ce titre de Sega était parfaite, les programmeurs de la marque ont jugé utile de renouveler l'expérience en alignant une séquelle à cette superbe réalisation, voici donc Golden Axe II, Le Retour. Comme le dit le dicton: "on ne change pas une équipe qui gagne", revoilà donc dans cette nouvelle aventure les héros de la précédente.

Fraîchement doté de nouveaux pouvoirs magiques complètement ahurissants et d'une efficacité redoutable lorsqu'ils entrent en vigueur, vous revoilà dans la peau d'un des trois personnages de ce jeu mythique.

Après des années de paix dans votre beau pays, voilà que tout bascule à nouveau: les volcans se déchaînent, la terre se remet à trembler, les nuages obscurcissent le ciel étoilé, les animaux se rebellent, bref c'est à nouveau le bordel le plus complet. Triste réalité que celle de la vie, mais réalité tout de même. Pour rétablir la situation et retrouver un certain équilibre, vous décidez de relever le défi et de partir à l'aventure.

Armé de votre hache ou de votre épée (l'arme dépend du personnage qui vous aurez choisi au départ), vous allez devoir éclater, pourchasser, anéantir tout ce qui se trouve sur votre route, car tout le monde le sait, vous êtes le seul et unique être qui peut grâce à son courage et à sa témérité redonner à son pays la paix qui était la sienne.

Attention, ce jeu est dangereux pour la santé. A trop forte dose, il peut entraîner des spasmes musculaires, des tics nerveux, des déformations du squelette, des aberrations génétiques. A ne pas mettre en toutes les mains lors de sa sortie annoncée avant la fin de l'année.

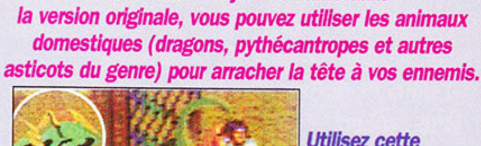
DEUX JOUEURS SIMULTANES
Tout comme la version originale, Golden Axe II offre la possibilité de jouer à deux et ainsi de cartonner comme une bête.











DRAGONS : *Toujours comme dans la version originale, vous pouvez utiliser les animaux domestiques (dragons, pythécantropes et autres asticots du genre) pour arracher la tête à vos ennemis.*



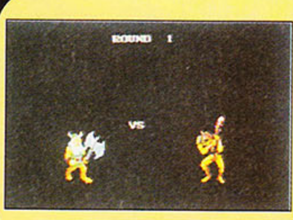
Utilisez cette charmante bestiole pour refiler à vos adversaires un coup de queue qu'ils n'oublieront pas!



Aussi dangereuse qu'un fouet, cette queue-là n'est pas à mettre entre toutes les mains!



Classique mais toujours efficace, le souffle de feu grillera sur place tous les importuns preneurs de tête!







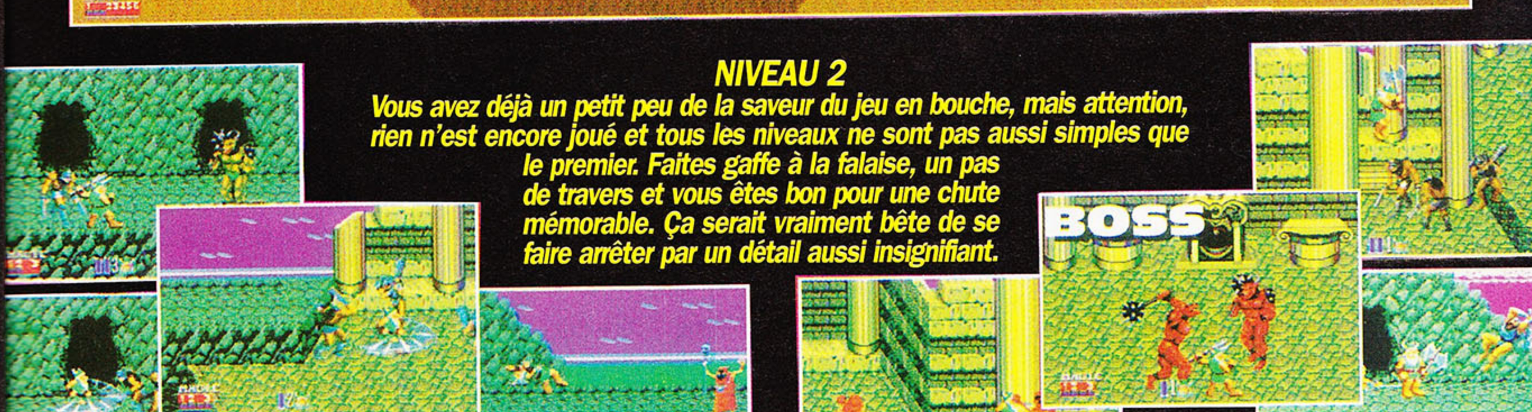
LES DUELS : *Vous pouvez vous entraîner à écrabouiller certains ennemis en les provoquant dans un duel à mort.*

le retour du Héros !



NIVEAU 2

Vous avez déjà un petit peu de la saveur du jeu en bouche, mais attention, rien n'est encore joué et tous les niveaux ne sont pas aussi simples que le premier. Faites gaffe à la falaise, un pas de travers et vous êtes bon pour une chute mémorable. Ça serait vraiment bête de se faire arrêter par un détail aussi insignifiant.



NIVEAU 3

Le début de ce niveau est sans aucun doute le plus difficile de tout le jeu. Une bonne concentration, une excellente coordination et une grande promptitude dans les mouvements vous permettront cependant de passer l'obstacle sans trop d'encombre. Pour tuer le boss de fin, utilisez vos pouvoirs magiques, tout sera plus simple.



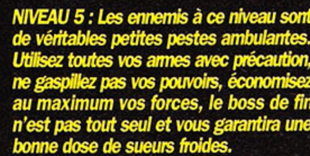

NIVEAU 4

Tout commence maintenant à devenir plus compliqué, et un nombre sans cesse croissant d'ennemis vous attaquent en même temps. Soyez cool dans votre tête et sachez profiter des moments de répit de vos adversaires pour leur en mettre une sacrée dose dans l'estomac. Mais surtout conservez vos pouvoirs magiques, vous en aurez besoin pour détruire le boss.





NIVEAU 5 : Les ennemis à ce niveau sont de véritables petites pestes ambulantes. Utilisez toutes vos armes avec précaution, ne gaspillez pas vos pouvoirs, économisez au maximum vos forces, le boss de fin n'est pas tout seul et vous garantira une bonne dose de sueurs froides.






EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : DECEMBRE

PRE VIEW

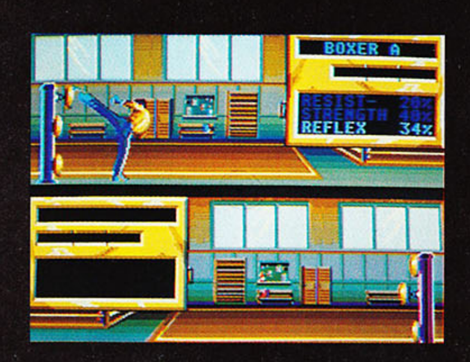




Des fois on ne comprend pas toujours ce qu'il se passe réellement dans le monde des consoles. Annoncé il y a quelque temps sur cartouche, Panza Kick Boxing devrait être disponible sur CD Rom et pas avant le mois de février. Tous ceux, et Dieu sait combien ils sont nombreux qui l'espéraient avant, peuvent aller se rhabiller avant d'enfiler leur tenue de combat.
Ah ouais, vous ne le saviez peut-être pas, Panza Kick Boxing est une simulation de Combat de Full Contact, ou, pour être plus précis, de Kick Boxing. A vue de



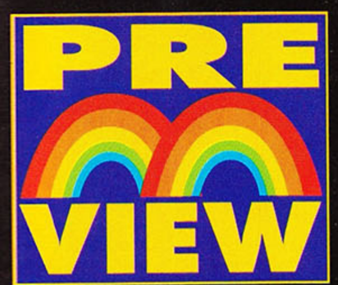
nez, comme ça, cela peut paraître la même chose mais pour les spécialistes, pour les pros du pot, la différence est grande. Mais pour nous, Panza restera un jeu de baston dans lequel vous devrez massacrer votre adversaire à grands coups de latte dans le bide et dans la gueule pour devenir champion du monde. Ahhh, on ne vous avait pas prévenu, le but de Panza est effectivement l'obtention du titre de champion du monde, un véritable jeu d'enfant pour vous. D'autant plus que vous ne débutez pas comme ça. Avant de combattre vous allez pouvoir vous entraîner à taper sec sur des sacs de combat ou des planches de bois. Il faudra dans cette phase améliorer votre potentiel et votre pourcentage de force dans plusieurs catégories. Ainsi, vous pourrez soulever des haltères pour gagner de la puissance, frapper au bon moment dans des plots sortant du mur pour améliorer vos réflexes et sauter à la corde pour endurcir votre corps à de longs efforts soutenus. Toutes ces opérations s'effectuent dans la salle d'entraînement, maintenant faisons un petit détour par un second menu. Ce dernier vous permettra de déterminer quatorze coups parmi les cinquante disponibles. Ces coups, ce sont ceux que vous utiliserez lors des combats. Indiquez avec le joypad une position et enregistrez-là, maintenant que la position est enregistrée, elle vous servira à détruire votre adversaire. Pour encore vous améliorer et devenir quasiment invulnérable, au fur et à mesure des combats vous gagnerez de l'énergie et aurez le privilège de vous essayer contre des adversaires encore plus balaises que ceux que vous venez de terrasser.
Lors des combats proprement dit, on est transi d'émotion par la qualité de la réalisation de Panza Kick Boxing, rarement une animation aussi parfaite n'a été rendue sur cette machine. Tous les coups sont parfaitement fluides, des pieds comme des mains on a vraiment l'impression de suivre un combat en direct comme à la télévision. De plus et pour ne rien gâcher, chaque assaut est ponctué par des clameurs du public ou par des "hans" digitalisés de la part des combattants. Avec une bande sonore extraordinaire, CD Rom oblige, Panza Kick Boxing sera un soft qu'il faudra vraiment zyeuter d'extrêmement près, car assurément il fera mal, très mal, et il n'y a pas que moi qui le dit.



EDITEUR: LORICIEL
DISPONIBILITE: FEVRIER

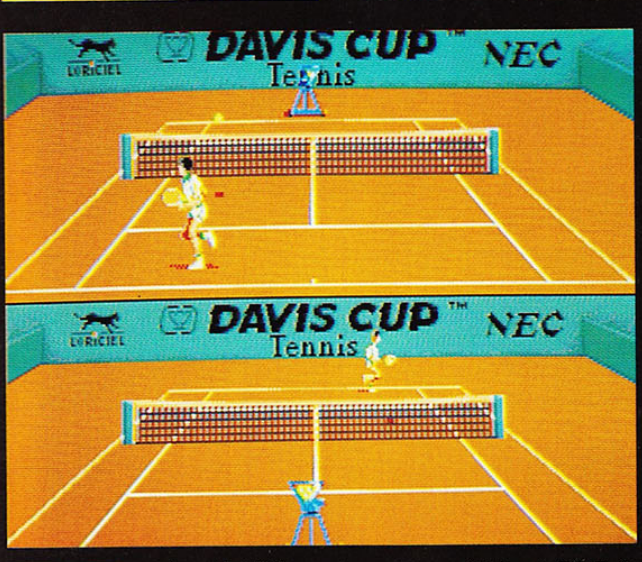


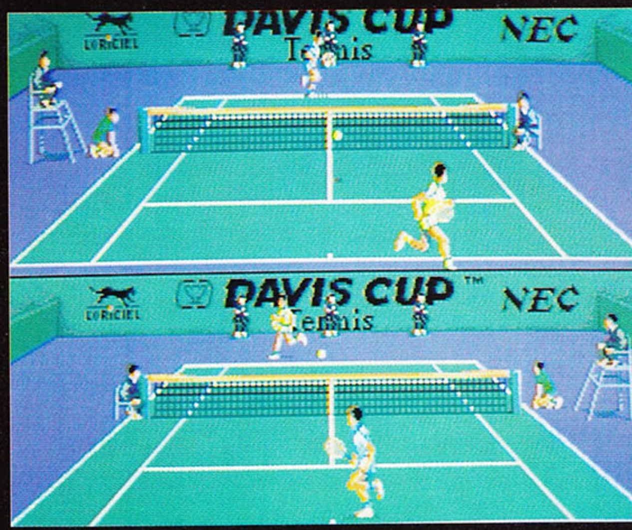
massacrez votre adversaire !



smash, jeu, set et match !







Bien décidé à ne plus se laisser marcher sur les pieds par toutes les sociétés japonaises qui inondent le marché de leurs produits consolifères, la brave et courageuse compagnie française Loriciel s'attaque encore un peu plus à nos chères petites bécanes. Avec Davis Cup, les revoilà repartis dans une lutte sauvage contre le monde entier. Esprits patriotes, levez-vous et soutenons-les de nos sous pour qu'enfin les Japonais aient une autre idée de nous Français que celle du prêt à porter, du camembert, du vin, du champagne et du TGV!

Bien que les simulations de Tennis soient sur NEC avec World Cup Tennis et Final Match Tennis, déjà remarquablement représentées, Davis Cup pourrait bien créer une surprise tant ce jeu semble séduisant. Réalisé sur CD Rom, tout comme Panza Kick Boxing, cette simulation de tennis propose devant ces programmes des ingrédients de poids qui pourraient peut-être bien faire pencher les événements en sa faveur.

Par rapport à ses concurrents le tout premier truc qui pète à la tête lorsque le CD est chargé c'est le système de représentation. Contrairement à FM Tennis ou à WC Tennis (c'est pas de ma faute), l'écran de Davis Cup est partagé en deux. Cette représentation permet à chacun des joueurs d'avoir le même point de vue, fini les engueulades pour savoir qui aura le terrain du fond et celui du devant, chacun est désormais sur le même point d'égalité.

Comme chaque Tennis qui se respecte, Davis Cup offre également la possibilité au joueur de pouvoir s'entraîner et d'améliorer ses coups, lobs, lifts, passing shots, revers, coups droits grâce à une machine qui bien réglée enverra les balles comme vous le souhaitez. Si vous en avez assez de jouer seul contre l'ordinateur (euh, la console), une option pour jouer jusqu'à quatre simultanément est prévue. Bonjour les bonnes crises de stress lorsque les échanges importants traînent en longueur. Mais attention, ça ne s'arrête pas là, bien au contraire: vous avez le choix entre plusieurs vitesses de jeu (trois pour être précis), plusieurs types de terrains (trois pour être précis), plusieurs pays pour participer aux plus grands tournois du monde (plusieurs pour être précis). Apparemment on ne peut plus complet et ce à tous les points de vue, Davis Cup débarquera sur CD Rom en même temps que Panza Kick Boxing, c'est-à-dire au tout début de l'année 92 (février pour être précis).

EDITEUR : LORICIEL
DISPONIBLITE : FEVRIER





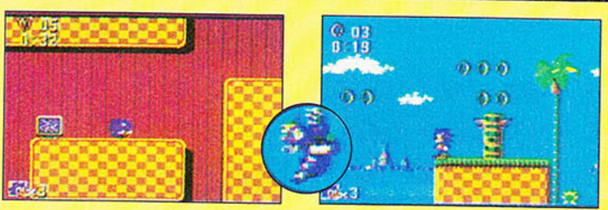




PRE VIEW

SONIC T

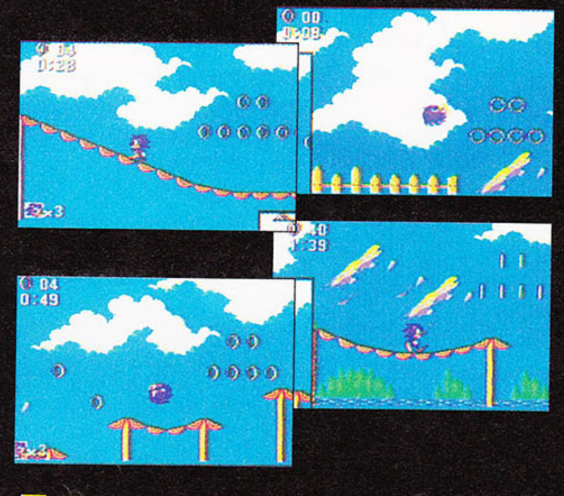
Huit-bitiens speedés de la tête, à vos joypads et à votre Master System, Sonic le hérisson, la petite bête qui monte, qui monte pour ne plus redescendre, arrive sur votre console.
Déjà on ne peut plus connu sur Megadrive, où Sonic avait fait ses premiers pas, c'est un véritable plaisir de savoir que la vedette sera bientôt disponible sur la petite console de Sega. Embringué dans une histoire assez galère, dans laquelle il est question d'animaux emprisonnés et maltraités par un docteur répondant au doux patronyme de Dr Robotnic, Sonic (vous, donc) devra partir au secours de ses camarades mammifères de la forêt. En voyant la version Megadrive de ce jeu, on aurait pu être tenté de dire avant de voir cette réalisation que la chose ne serait guère facile et que notamment au niveau de la rapidité d'exécution, la machine aurait quelques problèmes. Eh bien, mes amis huit-bitiens, rassurez-vous, il n'en est rien, mais alors rien du tout. Sonic sur Master System est parfaitement fidèle à l'image qu'il a laissé sur Megadrive.
D'une réalisation tout à fait sidérante, cette version de Sonic The Hedgehog est également assez novatrice, puisque si elle comporte la plupart des ingrédients qui avait fait sa gloire sur 16 bits, elle apporte également des éléments nouveaux. Ainsi tout au long du jeu vous découvrirez des niveaux inédits, des pièges mortels, des passages secrets, des trempolines de folie, des boucliers en boule de gomme, bref tout un univers fou, fou, fou qui vous surprendra à chaque instant.



GREEN HILL ZONE
Inspiré de la zone déjà existante sur la version Megadrive, cette zone vous permettra de collecter les anneaux de vie pour détruire le méchant Dr Robotnic et ses sbires. Des crabes, des insectes, des mouches cybernétiques vous mèneront la vie dure, ne vous laissez pas faire!





BRIDGE ZONE
Faites attention aux planches des ponts sur lesquelles vous serez, à chaque instant elles peuvent se briser pour vous faire plonger dans le plus terrible des précipices. N'allez également pas trop vite, cette zone est pleine d'anneaux cachés et de bonus.



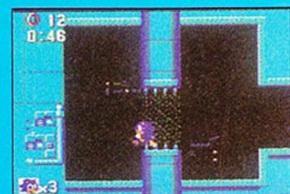
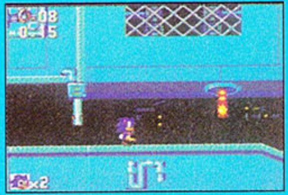
Cette fois, Sonic a un tout nouveau monde à explorer. Maintenant vous naviguerez dans la jungle, sur des ponts et dans des zones complètement folles.



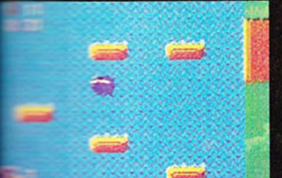
il est de retour et quel

E HEDGEHOG



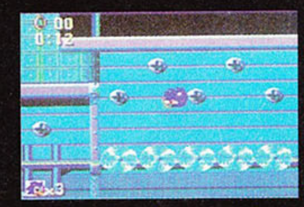




SCRAP BRAIN ZONE *Cette zone est la plus futuriste de Sonic, contenant des rouleaux compresseurs qui n'ont comme envie que de vous aplatir, des tapis rouleaux à double sens vous les faisant perdre, la Scrap Brain Zone est probablement la plus folle de toutes. Si vous ne voulez pas finir vos jours heureux ici, défoncez-vous les neurones de la tête!*





La fin s'approche mais avant d'arriver au terme du jeu, patience...

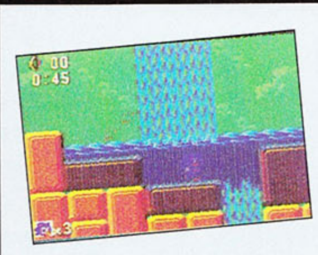



Le dernier niveau est le plus difficile et rempli de pièges gravissimes.





LABYRINTH ZONE
Dans la zone du labyrinthe, Sonic aura fort à faire devant les taupes atomiques qui lui foncent dessus, devant les pics pouvant le transpercer et devant l'eau qui ne cesse de monter. Assurez-vous d'avoir assez d'oxygène avant de vous aventurer dans des lieux dont vous ne connaissez pas la complexité, la paradis des hérissons n'est pas toujours le bienvenu!



JUNGLE ZONE
Prudence est mère de sûreté, dit le proverbe. Les chutes d'eau pourrait bien devenir votre tombe, si vous n'y prenez pas suffisamment garde.





SKY BASE ZONE
C'est le dernier niveau, celui qui vous conduira directement à l'infâme Dr Robotnic, source de tous vos problèmes. Maintenant c'est à vous de jouer. Bonne chance.



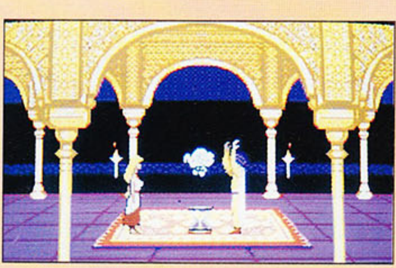
el retour !

PREVIEW MASTER SYSTEM

LA MASTER SYS

Alors que certains seraient tentés de dire que la descendante, surtout en regard de la Megadriv moindres s'intéresse de plus en plus à la petit d'une façon générale les jeux soient moins sophistiq garde de nombreux adeptes. Pour preuve les développement de jeu en Europe se mettent à déve Et c'est tant mieux, car lorsqu'ils sont de la qualité loin de jeter les gants!

PRINCE OF PERSIA



Depuis les aventures d'Iznogoud, les vizirs n'ont pas une très bonne réputation. Si vous en doutiez encore vous voilà maintenant rassuré, celui de Prince Of Persia n'est pas du genre sympathique non plus. Pour preuve ce dégenté cérébral a carrément enlevé la princesse que vous comptiez épouser dans les jours à venir. Là vraiment c'est pas de pot! Jaffar, tel est le nom de l'infâme gredin, retient donc prisonnière la jeune et jolie dans l'une des salles de son château. Sadique comme pas deux, Jaffar pose le deal comme suit: "Je te donne une heure pour que tu sois mienne, si dans une heure tu ne t'es pas décidé je te jette aux oubliettes et te refile comme petit dèj à mes lions". Sur ce, il pose un sablier sur la table et disparait. Ayant eu vent de ces plans sataniquement diaboliques, vous avez décidé tout seul comme un grand d'aller porter secours à celle qui en a besoin. Quel coeur, quel générosité, vous êtes vraiment un être exceptionnel. Défiant donc toutes les lois de la logique, qui vous guident et vous indiquent de rester sur vos positions, vous partez à l'aventure dans l'espoir de retrouver votre charmante fiancé, qui ne demande que ça.

Pour ce faire vous n'avez malheureusement aucune indication précise sur le lieu de captivité de la charmante demoiselle. il faudra donc que vous parcouriez toutes le pièces de cette immense château avant de parvenir à vos fins. Mais attention, le temps est compté, chaque seconde de perdue est une partie de la gente demoiselle en moins, tiens au hasard un orteil!

Pour saler un peu le tout, qui était par ailleurs déjà parfaitement bien assaisonné, de nombreux adversaires ralentiront votre marche. Combats à l'épée, pièges divers, labyrinthes, gouffres et autres dangers sont présents dans ce jeu de Domark.

D'une réalisation assez somptueuse, Prince Of Persia devrait faire un beau tapage lors de sa sortie, annoncée pour le début de l'année.

OUT RUN EUROPA



Donfés de la tête à vos joypads! Enfin, attendez encore un petit peu Out Run Europa n'est pas encore sorti. Mais comme dit le proverbe: "un homme averti en vaut deux" vous voilà maintenant averti, et pour de bon. Si vous avez toujours rêvé de piloter une voiture belle, rapide, élégante avec du répondant sous la carrosserie. Si vous avez toujours rêvé de conduire un véritable hors bord de compétition à travers les sept mers. Si vous avez encore toujours rêvé d'être aux commandes d'une moto de 2000 chevaux lancée à corps perdu sur des routes larges pour laisser libre cours à vos élans de vitesse. Sautez vite sur l'occase, car elle ne vous sera pas donnée tous les jours. Des jeux comme ça, qui pètent autant à la tête avec des voitures, des motos et des off-shores de prestige, ça n'arrive pas tous les jours. Et pourtant, si vous êtes l'heureux possesseur d'une Master system vous allez être heureux comme un pape.

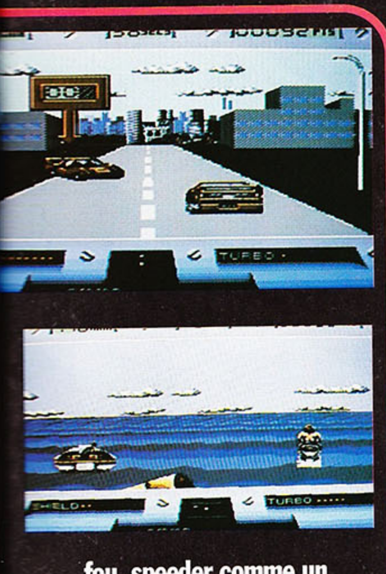
Toute l'action de Out Run Europa qui, je casse tout de suite les comparaisons douteuses, n'a absolument aucun rapport avec la célèbre course de voiture Out Run, se déroule de trois façons différentes et ce dans plusieurs régions du globe. Elle commence en Grande Bretagne en moto.

Votre but est simple et restera le même tout au long des diverses courses que vous devrez effectuer, il faut tracer comme un



TEM SE REBIFFE

a aster System est sur le pente ene tonne d'éditeurs et pas des console de chez Sega. Bien que u que sur la seize bits, la Master lus grandes compagnies de lper leurs hits sur cette bécane. é ceux-ci, la Master System est



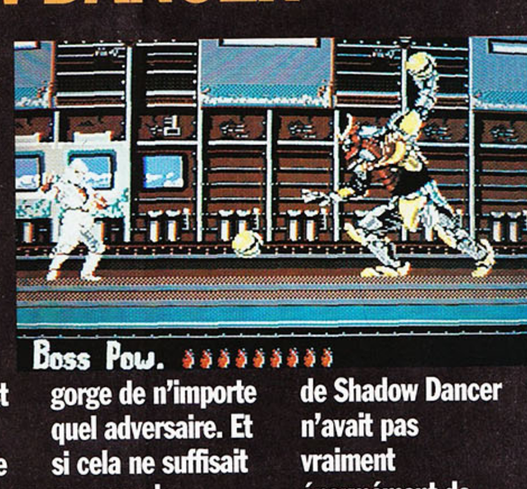
fou, speeder comme un allumé, éclater le goudron, déraciner les arbres, etc... Véritable course contre la montre du début à la fin, Out Run Europa est le jeu qui vous manquera sûrement si vous appartenez à la catégorie des casse-cou qui foncent avant de réfléchir. Mais en faites-vous vraiment partie?



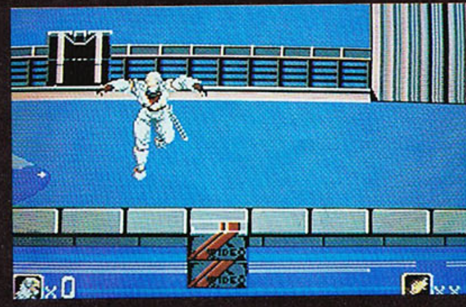
SHADOW DANCER

Dans les rues de votre ville, c'est le bordel le plus complet. La violence est omniprésente, des terroristes font la loi et la terreur règne. En tant que fervent admirateur des ninjas et de leurs techniques de combat, vous saviez qu'il était temps de réagir. Accompagné de votre chien, qui aurait également très bien pu avoir le rôle principal dans Croc Blanc et de quelques shurikens (que vous pourrez récupérer au fur et à mesure de votre progression dans les niveaux), vous partez à l'assaut des méchants et de leur chef. Ah Ah, prenez garde la lutte sera chaude et mouvementée.

Certains de ceux qui viendront vous chercher des embrouilles sont armés, ce qui d'ordinaire ne facilite pas les choses, mais pour un valeureux guerrier comme vous l'êtes ce n'est qu'une simple formalité. Un tir de pistolet, et hop vous sauterz en tournoyant dans les airs tout en balançant sur le terroriste un petit shuriken, histoire de lui faire saluer le bon dieu qui dans le ciel est tout prêt à l'accueillir. Lorsque le nombre d'ennemis présents devient trop important, n'oubliez pas de vous servir de votre chien qui, sur votre ordre, sautera méchamment à la



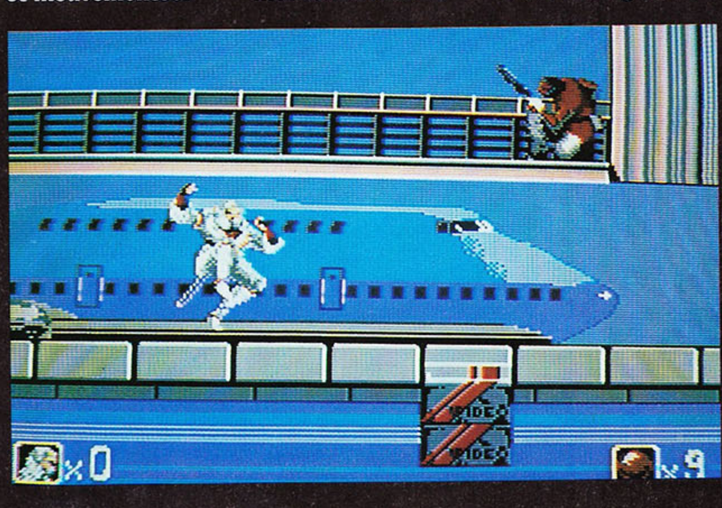
gorge de n'importe quel adversaire. Et si cela ne suffisait pas pour le dissuader, utilisez donc une de ces magies ninja dont seul vous avez le



secret. Attention tout de même à ne pas trop en gaspiller, le nombre de ces magies est limité. Alors que la version Megadrive

de Shadow Dancer n'avait pas vraiment énormément de rapport avec la version originale d'arcade, celle de la Master System

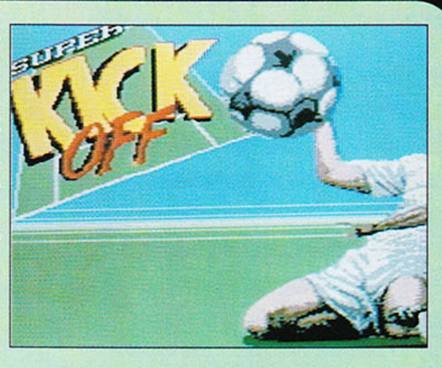
en est pratiquement la copie conforme. Les graphismes sont agréables et l'action haletante du début à la fin. Et encore un jeu qui reste de frapper fort avant la fin de l'année. Ahhh décidément la Master System n'a pas fini de nous surprendre. Et quand je pense que les Japonais ont arrêté sa production, on croit rêver.



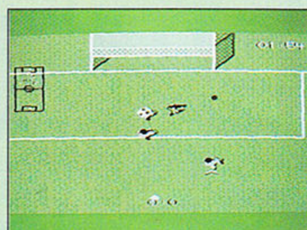
LA MASTER SYSTEM SE REBIFFE

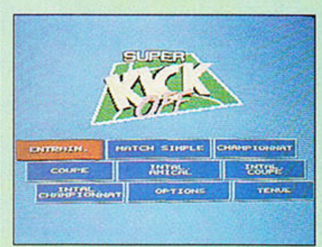
SUPER KICK OFF

Vous le saviez déjà peut être, mais Kick Off en Anglais cela veut dire coup d'envoi, et pour un coup d'envoi cette simulation de football est un véritable, un sacré coup d'envoi. Déjà hyper connu dans un milieu dont je n'aime pas trop causer, c'est à dire celui des ordinateurs dit ludiques (on croit rêver), Kick Off lors de sa sortie avait fait l'hunanimité sur son nom et sur ses qualités. A un point tel d'ailleurs que des compétitions, des championnats avaient été créés autour de ce jeu. Rien que cela déjà démontre la qualité ludique de ce titre. Bien décidé à effectuer la même opération, les programmeurs ont donc décidé de recréer la même ambiance sur Master System. Et autant vous le dire tout de suite, même si le jeu n'est pas encore tout à fait achevé, ils y sont sacrément parvenus les bougres. De plus par rapport à la version originale, quelques modifications qui rendent le jeu encore plus convivial ont été ajoutées. Tenez par exemple, un menu vous permet de choisir la langue utilisée tout au long du jeu, c'est simple pratique et ça permet à tout le monde de comprendre sans avoir constamment besoin de rechercher dans un dico. Un autre, vous donne la possibilité de choisir le type du jeu auquel vous voulez participer (entraînement seul dans lequel personne ne viendra vous dribbler ou vous tacler, match simple seul ou à deux, championnat, ou coupe). Un troisième encore permet de sélectionner la nature du terrain, la durée des matchs, la force du vent, la vitesse du jeu, etc... Mieux encore vous pourrez également avoir le choix de l'arbitre, certains en votre faveur d'autres complètement à votre désavantage, sachez les reconnaître il seront parfois fort utiles. Entièrement visualisé de haut, un scrolling multi-directionnel suivant la balle, Super Kick Off devrait frapper fort, tant cette simulation semble profonde de réalisme et de convivialité.

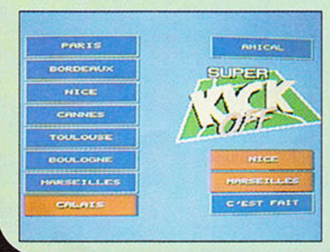


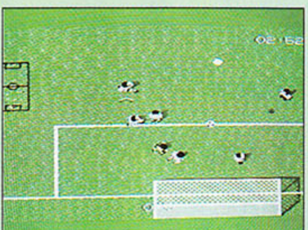














ALIEN STORM

Décidément ces sacrés envahisseurs n'en auront jamais fini de venir perturber notre pauvre petite vie d'humain! C'est tout de même incroyable, dans au moins cinquante pour cent des jeux vidéo il et question de ces bestioles là. Messieurs les programmeurs que vous ont elles fait pour que vous leur en vouliez autant? Laissez les vivre quoi!

Dans Alien Storm un véritable raz-de-marrée de ces charmantes bestioles pestiférentes s'est abattu sur la ville. Des égouts, aux étalages des boutiques en passant par les égouts, il y en a partout, c'est une véritable catastrophe. D'autant plus que ces satanés asticots bas de gamme ne sont pas sur terre en touristes. Une fois débarqués, ils s'amusent comme des fous à tout saccager. Il faut les arrêter avant que la terre ne devienne une véritable poubelle juste bonne à recevoir les déchets toxiques qu'auront bien voulu nous laisser ces charmants visiteurs extra-terrestres. Cette situation doit impérativement cesser sur le champ.

Pour accomplir cette mission, trois des plus grands guerriers ont été engagés. Triés sur le volet, vous êtes l'un de ceux qui peuvent encore faire quelque chose pour lutter contre le mal. Alien Storm est un jeu d'action qui reprend le principe de Golden Axe. Armé par une sorte de rayon laser à courte, à très courte portée même, le ménage devra être fait pour que vos supérieurs soient contents de votre prestation. Mis à part les scènes de combats se déroulant suivant un scrolling horizontal, qui constituent l'essentiel du jeu, des séquences assez similaires à celles de Dynamite Duke permettent également de réduire en bouillie quelques aliens supplémentaires qui s'étaient réfugiés là, pour voir si vous n'alliez pas les trouver. Qu'ils sont cons parfois ces envahisseurs!

Pour parvenir au terme de cette lutte acharnée, pour détruire le vaisseau mère et pour rendre à la terre la liberté qui était sienne, vous aurez pas mal de boulot et huit niveaux à conclure avec brio. Déjà connu sur Megadrive, où ce jeu connaît encore un vif succès, Alien Storm sur Master System ne se jouera qu'à un seul joueur. Sortie annoncée dans le courant de cette année.





VENEZ DECOUVRIR

LA CORE GRAFX PUISSANCE 5



et toutes les dernières nouveautés de la gamme PC Engine Nec dans les

BOUTIQUES PC ENGINE SODIPENG

06-SORBONNE
40, Rue Gioffredo
06000 Nice

06-SEQUENCE NEWS
4, Rue Lepante
06000 Nice

06-AUCHAN LA TRINITE
C.C Auchan Nice Rte de Laghet
06340 La Trinité Victor

06-GAME'S
67, Bd du Maréchal Juin
06800 Cagnes s/ Mer

13-COCONUT
4 bis, Rue du Jeune Anacharis
13001 Marseille

13-MEGASTORE MARSEILLE
75, Rue St Férréol
13006 Marseille

13-AUCHAN AUBAGNE
ZI Des Paluds
13783 Aubagne Cédex

24-AUCHAN PERIGUEUX
24430 Marsac s/ L'Isle

33-AUCHAN LE LAC
CC Auchan Quartier du Lac
33080 Bordeaux Cédex

35-RALLYE RENNES
Rte de ST Malo
35760 ST Grégoire

37-MAMMOUTH PETITE ARCHE
RN 10
37000 Tours

37-MAMOUTH CHAMBRAY II
Rte de Joué Les Tours
37170 Chambray Les Tours

44-GAME OVER NANTES
12, Rue Jean Jacques Rousseau
44000 Nantes

44-SEQUENCE NEWS
21, Place Viarme
44000 Nantes

44-AUCHAN ST SEBASTIEN
2, Rue Pierre Mendès France
44230 St Sébastien s/ Loire

44-AUCHAN ST NAZAIRE
Zac de La Fontaine Aubrun
44570 Trignac

49-GAME OVER ANGERS
19, Rue St Julien
49100 Angers

57-AUCHAN METZ
Voie Romaine BP 313
57213 Semecourt Cedex

59-AUCHAN CAMBRAI
02, Rue Jean Jaurès
59161 Escaudoeuvres

59-AUCHAN RONCQ
Bd d'Hallun
59223 Roncq

59-AUCHAN VILLENEUVE D'ASCQ
Quartier de l'Hotel de Ville
59650 Villeneuve d'Ascq

60-PIQUANT BUROTIC
Point PIBI Rue Arago ZAC Dether
60000 Beauvais

62-AUCHAN ST MARTIN BOULOGNE
RN 42
62200 St Martin Boulogne

62-AUCHAN NOYELLES GODAULT
RN 43
62950 Noyelles Godault

66-AUCHAN PERPIGNAN
RN 9
66000 Perpignan

69-SEQUENCE NEWS
7, Cours Gambetta
69003 Lyon

72-AUCHAN LE MANS
ZAC Du Moulin aux Moines
72650 La Chapelle St Aubin

74-TEMPS X
Galerie Royal Center-4 bis Rue de la Poste
74000 Annecy

74-AUCHAN ANNECY
ZI de la Mandallaz
74380 La Balme De Sillingy

75-MEGASTORE PARIS
52-60 Avenue des Champs Elysées
75008 Paris

75-ULTIMA REPUBLIQUE
5, Bd Voltaire
75011 Paris

76-AUCHAN LE HAVRE
C.C Montgaillard
76086 Le Havre Cédex

77-AUCHAN CESSON MELUN
C.C Boissenart RN 6
77240 Cesson Melun

78-AUCHAN VELISY
C.C Velisy II 2, Avenue de l'Europe
78140 Velisy

78-CONTINENT CHAMBOURCY
RN 13
78240 Chambourcy

78-AUCHAN PLAISIR
Chemin Départemental 161
78370 Plaisir

80-MAMMOUTH AMIENS
Route de Paris
80000 Dury Les Amiens

83-PHONOLA-GROUP DIGITAL
C.C Grand Var
83160 Toulon La Valette

84-AUCHAN LE PONTET
C.C Auchan Rte de Carpentras
84130 Le Pontet

84-BOULANGER LE PONTET
C.C Avignon Nord
84130 Le Pontet

91-CONTINENT LA VILLE DU BOIS
5, Rue de La Croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois

92-AUCHAN LA DEFENSE
C.C Les 4 Temps
92800 Puteaux

94-AUCHAN FONTENAY
Avenue Joffre
94124 Fontenay s/ Bois Cédex

95-VIDEOTIQUE
2 C.C Franconville 2
95130 Franconville

95-MAJUSCULE ERAGNY
Le Grand Cercle C.C Art de Vivre
95160 Eragny s/ Oise

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: **SODIPENG** (16)99.08.89.41

DISTRIBUTEUR: **GUILLEMOT INTERNATIONAL** (16)99.08.90.88



SODIPENG

3615 code SODIPENG
Pour connaitre toute
l'actualité PC Engine

Alain HUYGHUES -LACOUR

enquête

cons... la gu...

Depuis la naissance des jeux vidéo on assiste à une lutte fratricide entre consoles et micros, chacun prenant l'avantage à tour de rôle. Après une dizaine d'années d'affrontements, il est intéressant de faire le point et de prendre les dernières nouvelles du front.



La première console: la VCS 2600

UN PEU D'HISTOIRE

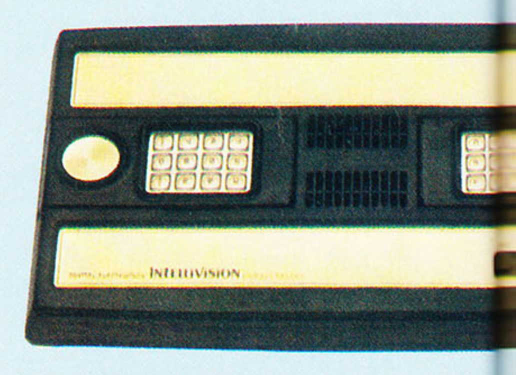
Il y a bien longtemps, deux jeunes zazous nommés Steve jobs et Steve Wozniak, employés par un troisième larron du nom de Nolan Bushnell dans une boîte nommée Atari, décidèrent de créer un jeu simpliste qui se déroulerait sur un écran télévisé. C'était le tout premier jeu vidéo, à l'époque sous forme d'un meuble d'arcade, il s'appelait Pong. Mais comme cette machine était grosse et chère, peu de gens y avaient accès. C'est là qu'on peut voir la main de Dieu: dans sa grande bonté, Il décida d'insuffler dans l'esprit des trois jeunes gens l'idée de miniaturiser leur invention pour que les hommes connaissent enfin le bonheur. Ce fut, toujours sous le nom de Pong, une petite boîte qui se branchait sur une télé. Deux raquettes rectangulaires se déplaçaient sur l'écran pour renvoyer une balle carrée, le tout en noir et blanc. Aujourd'hui cet appareil préhistorique peut faire sourire, mais il faut bien dire qu'à l'époque ce fut une véritable révolution. Pour la première fois, on n'était plus obligé de regarder passivement Guy Lux ou Zitrone, mais on tournait un paddle et la raquette se déplaçait sur l'écran.... quel pied! Plus tard, Atari grandit, grossit, se développa grâce à ce coup de génie miraculeux, et Jobs et Wozniak quittèrent Atari pour fonder une boîte d'électronique pleine d'espoir: Apple. Atari sortit alors la VCS 2600.

L'AGE D'OR DES CONSOLES

Dès sa sortie, la VCS 2600 fit un malheur. On s'installait devant la télé un joystick à la main et hop! on descendait les aliens dans Space Invaders, on cassait des briques avec Break Out, ou on fonçait dans un labyrinthe en compagnie de Pacman: génial! Une véritable révolution culturelle: dis, papa, ça te dérange pas si j'te coupe les infos pour brancher ma console? Durant un temps la console d'Atari régna en maître, c'était la seule console sur le marché: le rêve de tout constructeur. Bien sûr, ce monopole ne pouvait durer très longtemps et l'on vit bientôt arriver la console Mattel. Deux ans plus tard, ce fut le tour de la Vectrex et de la Coleco. En dépit de ses limites, la Vectrex apportait une innovation de taille en libérant la télé familiale grâce à son propre écran. Mais ce fut la Coleco de CBS qui gagna le jackpot grâce à des jeux extraordinaires pour l'époque, comme Zaxxon, Donkey Kong ou les Schtroumpfs. La VCS 2600 était détrônée et le règne de la Coleco commençait... Mais tout allait basculer très rapidement avec l'arrivée des micros.

LE RAZ-DE-MAREE DES MICROS

Alors que le marché des consoles était en pleine euphorie, on vit arriver les premiers micros: Apple II, ZX 81, VIC 20, Oric et TI 99. Bien sûr, de nombreux jeux furent développés sur ces machines, avec



L'Intellivision de Mattel: un pas en avant pa...

sole vs micro: uerre du jeu

quelques innovations de taille comme un nouveau style de jeu: les jeux d'aventure sur Apple. la guerre entre micros et consoles fut vite déclarée, chaque camp ayant des partisans acharnés. Pendant un temps les consoles conservèrent l'avantage, puis ce fut l'explosion avec l'arrivée d'une nouvelle génération de micros plus particulièrement dédiés au jeu: Spectrum, Atari 800 XL et C 64. La nouvelle génération de micros balaya littéralement les consoles en 85: un point partout, la balle au centre. Il y a plusieurs raisons à ce triomphe éclatant des micros sur les consoles. Tout d'abord, des jeux de meilleure qualité arrivèrent sur micro grâce aux capacités supérieures de ces machines. De nouveaux genres virent le jour, comme les jeux d'aventure, les wargames ou les simulations, et même les jeux d'action étaient meilleurs. Eh oui, cela paraît incroyable aujourd'hui, mais durant cette période des jeux micros comme Bruce Lee, Spellunker ou Boulderdash surclassaient largement les meilleurs jeux sur console. De plus, alors qu'il fallait compter 400 francs pour une cartouche, une disquette ou une cassette coûtait entre 150 et 250 francs, sans même parler du piratage qui permit à de nombreux joueurs de se constituer une ludothèque importante au simple prix des disquettes vierges. Enfin, il est indiscutable que les micros ont bénéficié d'un énorme avantage psychologique. En effet, les parents qui rechignaient à offrir une console de jeu à leurs enfants étaient très sensibles aux arguments du type: achète-moi un micro pour que j'apprenne la programmation, ça me servira plus tard. Un argument imparable pour débloquer les budgets familiaux, même si bien souvent l'aspect éducatif disparaissait rapidement après l'achat de l'ordinateur au profit des jeux. Alors, exit les consoles en Europe pour quelques années.


La Vectrex disposait d'un écran intégré. Une console exclusivement dédiée aux shoot'em up.


...pport au VCS

Mais alors que les micros triomphaient en Europe, au Japon, Nintendo (un fabriquant célèbre pour ses jeux à cristaux liquides) annonçait le développement d'une nouvelle console de jeu. Il était difficile d'être plus à contre-courant et toute la profession d'ironiser: t'as vu, les japs y z'ont rien compris au film, les consoles c'est terminé, ils vont se prendre une claque. La console Nintendo fait un carton au Japon? Ça ne veut rien dire car c'est un marché à part. Elle démarre bien aux USA? Ce n'est pas significatif, les Américains ont tellement d'argent qu'ils achètent n'importe quoi. En fait, tous les arguments étaient bons pour dire que les consoles étaient finies. Plus tard, lors de leur arrivée en Europe en 86, les consoles 8 bits de Nintendo et de Sega ne firent pas un malheur. Il faut dire que ces consoles avaient la vie dure face aux nouveaux micros 16 bits qui démarraient très fort. Il fallut attendre 89 pour que l'on finisse par se dire que les consoles avaient peut être un avenir, avec 25 millions de NES vendues aux USA.

LE GRAND RETOUR DES CONSOLES

D'un seul coup, tout bascule en Europe. La NES et la Master System commencent à très bien se vendre et l'on voit arriver une nouvelle génération de consoles encore plus performantes que le ST et l'Amiga: la PC Engine de NEC, puis la Megadrive. La qualité nettement supérieure des jeux d'ac-

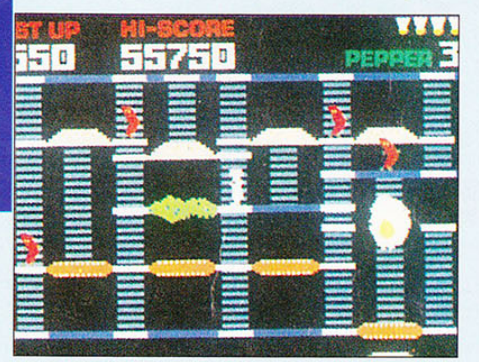


La Coleco : une console qui fit sensation.

Alain HUYGHUES -LACOUR



console vs micro: la guerre du jeu



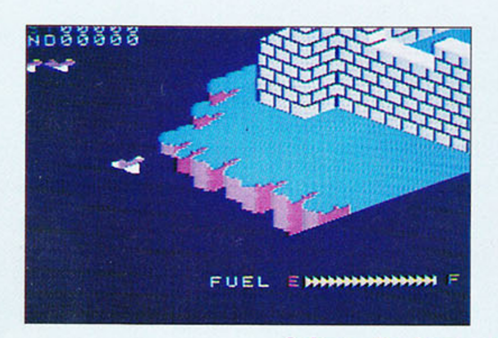
Burger Time sur l'Intelvision.

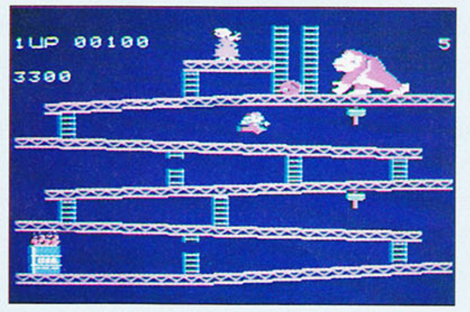
tion sur console fait la différence et les fans d'arcade sont de plus en plus nombreux à revendre leur micro pour investir dans une console. De plus l'arrivée des consoles portables, Game Boy en tête, accentue encore ce glissement en faveur des consoles. Finalement, les plus grands éditeurs micros basculent à leur tour et se mettent à développer leurs grands succès sur consoles. Tous les géants de la micro se sont ralliés aux consoles ces derniers temps: Electronic Arts, Domark, Accolade, Mirrorsoft, Us Gold, Ocean, Activision et bien d'autres encore. Troisième manche pour les consoles!

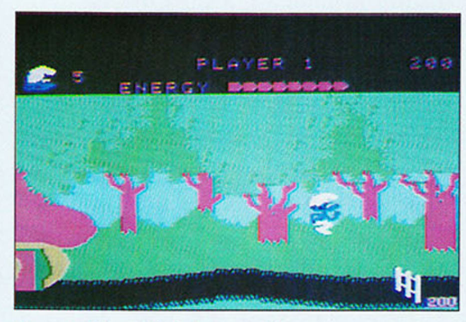
POURQUOI UNE CONSOLE ?

Sur un plan technique, on ne peut pas dire que les consoles soient supérieures aux micros, la principale différence n'est pas là. Toutefois, les consoles présentent un certain nombre d'avantages qui viennent avant tout du fait que ces machines sont exclusivement dédiées au jeu, alors que cet aspect n'est pas dominant sur micro. Par exemple, sur micro les jeux sont généralement enfermés dans une fenêtre graphique de petite taille, alors qu'ils explosent en plein écran sur console, ce qui est loin d'être négligeable. De plus, contrairement aux micros, les consoles de la nouvelle génération disposent de routines hard incorporées qui facilitent la programmation des jeux et qui permettent d'obtenir des effets des plus spectaculaires. Par exemple, rotation et zoom pour la Super Famicom, scrollings différentiels pour la Megadrive, processeur uniquement affecté à l'affichage des sprites pour la Neo Geo, etc...

Quand on compare consoles et micros, il ne faut surtout pas oublier les manettes, c'est fondamental. Sur ce plan également, les consoles prennent l'avantage dans la mesure où elles disposent de plusieurs boutons, contre un seul sur micro. Ça va de la petite Game Boy qui dispose quand même de deux boutons, jusqu'aux six boutons de la manette Super Famicom. Cela offre une plus grande variété de mouvements et permet également de réaliser des conversions fidèles de jeux d'arcade, car ces derniers disposent toujours d'un minimum de deux boutons. Ces boutons offrent un confort d'utilisation très important, car il n'y a rien de plus agaçant que de devoir lâcher le joystick en pleine action pour aller activer une touche sur le clavier d'un micro. Autre avantage énorme des consoles: il suffit d'insérer la cartouche et le jeu démarre presque instantanément. Il faut bien reconnaître que les jeux sophistiqués sur micro nécessitent des temps de chargement assez pénibles et bien souvent de fréquents changements de disquette. Sur console on joue en continu, alors que la plupart du temps, chaque fois que l'on finit une séquence sur micro il faut attendre que la suivante se charge, ce qui est particulièrement frustrant. En plus de ces avantages importants au niveau du confort du joueur, ce qui fait vraiment la différence c'est la qualité et la conception des jeux. Personnellement, je n'ai jamais choisi une machine en fonction de ses performances techniques, aussi je ne me lancerai pas dans de longues comparaisons techniques entre consoles et micros. Le problème n'est pas là, pour un joueur ce qui est le plus important c'est la qualité des jeux qui tournent sur une machine. Certains peuvent attacher plus d'importance aux qualités techniques d'un jeu, mais moi je m'éclaterai toujours mille fois plus avec un bon vieux Mario en dépit des limitations de la NES, qu'avec un jeu superbe mais sans profondeur sur Amiga. Dans le domaine des jeux d'action les Japonais distancent très largement les éditeurs européens et





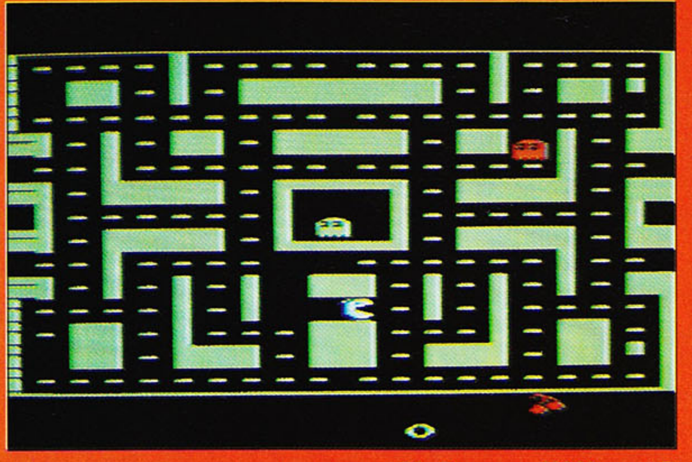


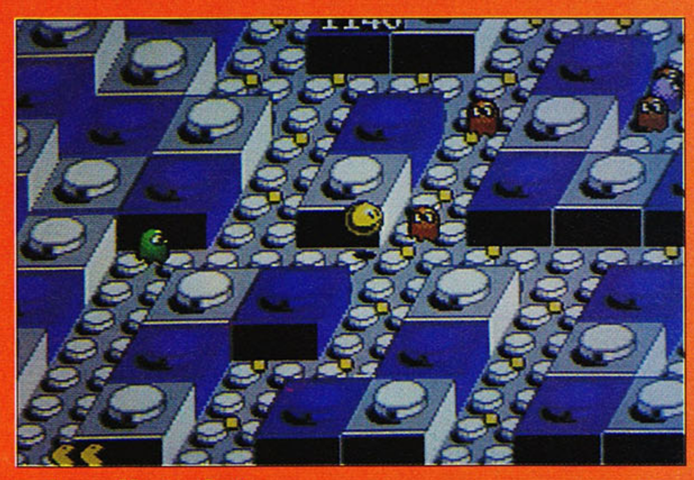
Coleco, des jeux extraordinaires pour l'époque: Zaxxon, Donkey Kong et Les Schtroumpfs.

américains. Cela est parfaitement illustré par les récentes conversions Megadrive de certains jeux qui étaient les meilleurs dans leur genre sur micro, comme Turrican, Xenon II ou Faery Tale: ils sont loin de faire le poids face aux chefs-d'œuvre japonais. Seules quelques exceptions, comme Populous, Tetris ou Kick Off sortent du lot, mais on ne voit pas quels programmes micro pourraient pas s'étonner que le résultat soit très loin d'être le même.

Disons-le franchement, les meilleurs jeux d'action sont japonais et on ne les trouve que sur console. Le seul avantage qui reste aux micros, ce sont les jeux d'aventure ou de rôle, ainsi que les simulations. Toutefois, cela n'est plus tout à fait aussi flagrant maintenant, car de nombreux jeux de rôle arrivent sur consoles et doute pas ni aux consoles ni aux micros, mais plutôt aux CD. Cela dit, les consoles et leurs fabricants semblent bien partis dans ce domaine. NEC, dont l'expérience dans le domaine des CD est indiscutable, a déjà doté la PC Engine d'un CD Rom. Même si ce dernier n'utilise pas toutes les possibilités offertes par ce support, c'est quand même le premier lecteur de CD consacré au jeu.

Les vielles recettes sont toujours efficaces, mais les techniques évoluent.





Ms Pacman (VCS).... et Pacmania sur Master System.





Space Invaders VCS et Galaga 88 sur PC Engine.

rivaliser avec Mario Bros ou Sonic. Il faut dire que les Japonais n'hésitent pas à mettre le paquet lorsqu'il s'agit de réaliser un jeu. Sega ou Nintendo peuvent affecter plus de cinquante personnes au développement d'un seul jeu et le temps ne leur est pas compté, alors que sur micro on voit souvent deux programmeurs bâcler un jeu au plus vite pour cause de rentabilité. Il ne faut

les premières simulations font leur apparition. A moins d'être un inconditionnel des simulations de vol sophistiquées ou d'être accro à la programmation, c'est une console qu'il faut acheter aujourd'hui.

ET DEMAIN ?

Même si les consoles devraient dominer les micros durant un certain temps, l'avenir n'appartient sans

Comme vous le savez sans doute, Sega et Nintendo vont suivre cette politique pour la Megadrive et la Super Famicom. Cela veut dire que si les consoles risquent de disparaître dans quelques années (aïe, quelle idée horrible!), il est fort probable que Nintendo, Sega et NEC seront toujours là et que nous pourrons toujours nous éclater avec leurs jeux. Longue vie aux consoles!

Enfin de l'animation sur les routes! C'est pas qu'on s'ennuyait, mais...

ROAD RASH

Et la matraque? Ça vous dit, la matraque? Avec celle-là vous allez pouvoir en faire sauter des dentiers! Et à tour de bras, je vous le garantis! Ne forcez tout de même pas la dose dans les virages, parce que prendre un virage à 240 Km/h tout en pilotant d'une seule main ce n'est pas prudent. Pas prudent du tout.

Cinq pistes différentes vous attendent. Toutes sont bourrées de pièges vicieux. Plus vous passerez dans les niveaux supérieurs, plus la longueur de la piste sera grande. Il y a un proverbe tibétain qui dit: "L'ascencion est lente, mais la descente, elle, est rapide". Si vous ne pigez rien aux subtilités tibétaines sachez qu'on peut passer de la première à la dernière place en 5 secondes ou moins.

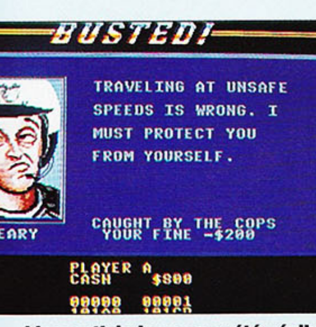
Polygon et Fang étaient deux loubards pas très malins qui ne pouvaient pas se sentir. Afin de régler leur petit différend ils décidèrent d'un commun accord de partir pour une équipée à la Canon Ball, montés sur des motos n'ayant rien à envier aux fameuses Triumph ou Harley Davidson. Lors de ce raid où seuls importaient la vitesse et les réflexes face aux obstacles de la route, tous les coups étaient permis. De quoi illustrer le fameux dicton "la fin justifie les moyens"! A ce duel se sont joints, au fur et mesure, des fanatiques du bitume, des drogués de l'asphalte, des indomptables de la vitesse! Aujourd'hui cette course, bien que totalement illégale, passionne une quinzaine de concurrents prêts à tout pour obtenir Le Prix. Il ne sera pas évident de tirer son épingle du jeu!

Beaucoup moins esthétique mais tellement plus efficace, le coup de pied pourra envoyer bon nombre d'indésirables dans la nature ou encore sur le capot des voitures arrivant en sens inverse, pour ne pas dire sous les roues! Vous pourrez par la même occasion tenter de faire le concours du plus beau vol plané. Ça vous permettra toujours de dire lorsque votre grand-mère, hystérique, s'écrira : "Que c'est violent!", "Non mémé, c'est artistique !".

Quel plaisir de pouvoir allonger une droite au crétin qui ne veut pas vous laisser passer depuis un quart d'heure! Même si, tout bien réfléchi, on doit se faire mal à la main face à un casque intégral! Si vous êtes d'un naturel plutôt curieux vous pouvez toujours essayer. Faites-moi savoir ce que ça donne!







L'essentiel n'a pas pas été négligé dans ce jeu puisque nos amis de la police sont ici bravement représentés dans l'accomplissement de leur douloureux devoir. Je dis douloureux, ceci seulement si vous avez réussi à piquer une matraque. Faites néanmoins attention de ne pas vous faire arrêter pour excès de vitesse! Eh oui, apprenez qu'on ne plaisante pas avec la loi! Enfin... parfois...

ATTENTION : Brigitte Bardot aurait été prévenue de l'existence de ce jeu. Les délateurs sont d'ailleurs sur le point d'être exécutés. Nous vous recommandons donc de bien vouloir, par égard pour elle, ne pas écraser les nobles vaches et les gracieuses biches qui, non contentes d'avoir la Nature pour elles toutes seules, s'empressent de faire de scandaleux "seat-ins" sur la chaussée. Si vous n'aimez pas Brigitte Bardot, faites comme bon vous semble!





Natasha : C'est vrai, c'est vrai, elle n'est pas belle, je vous l'accorde! Mais que voulez-vous, il y a des risques à faire de la moto sans casque! Aujourd'hui, elle le sait, alors par prudence elle porte un casque en carton, mais si vous la croisez n'hésitez pas à sortir la matraque. Côté physique elle ne craint plus grand-chose...

EN BAS ET DE GAUCHE A DROITE :

Sergio : Ne vous laissez pas séduire par son sourire commercial, c'est une brute qui use de la matraque comme moi de la batte de baseball, c'est-à-dire très bien et très souvent. Il y a des gens qu'il ne faut pas provoquer si l'on veut rester entier!

Slater : Il paraît qu'il est fou. Croyez ce que vous voulez mais moi j'adore lui mettre ma matraque entre les dents, le pousser dans les virages et le faire déraper sous les voitures qui passent. Il est si docile... J'aime les gens qu'il suffit de cogner pour apprécier!

Helldog : Avec un nom comme le sien il était déjà mal parti dans la vie et sa tête n'est pas là pour rattraper les dégâts. Il est du genre plutôt collant et ne cesse de guetter une opportunité pour vous ravir la tête de la course. Si vous voulez l'avis d'un spécialiste, c'est-à-dire moi, faites le choir à la première occasion, dans les cinq cents premiers mètres par exemple!







EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE : SIMULATION/ARCADE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : CODE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
SON : 09
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 84%



Sacrée gamelle, n'est-ce pas? Heureusement que seule la moto en souffrira, parce que faire une chute à près de 300 Km/h, glisser sur 150 mètres en se prenant quelques cailloux au passage dans la tronche puis atterrir dans un arbre pour enfin rebondir sur la route où, comble de malchance, passaient une voiture et deux motos qui ne manquent pas de vous rentrer dedans, ça pourrait être dangereux à la longue!



Je vous l'accorde, côté son on aurait pu mieux espérer, je ne nierai pas que le scrolling n'est pas un modèle du genre ni que les graphismes auraient pu être l'objet de plus de soins, mais malgré tout quelle ambiance! Road Rash mérite que l'on s'y arrête! Les descentes de pentes offrent une profondeur saisissante, l'effet de vitesse est parfaitement rendu et la variété des pièges sur la route font de ce soft un véritable régal! Devant tant d'action on ne pourra que regretter ne pas pouvoir jouer à deux simultanément. Cependant ce détail n'enlève rien au plaisir, alors... T.S.R.



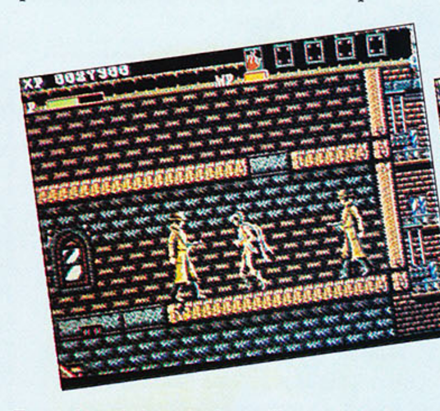
Ce n'est pas vraiment que j'ai envie de casser ce que d'autres ont construit, mais je ne vois pas vraiment pourquoi Road Rash soulève autant d'enthousiasme. Certes au niveau de la réalisation, on ne peut rien reprocher à Electronic Arts, qui semble se concentrer de plus en plus sur la Megadrive. Les bords de la route sont bien garnis par des sprites de taille respectable qui défilent à bonne allure, les diverses aspérités de la piste sont extrêmement bien faites, la musique peut être un peu hardos pour moi colle assez bien avec le rythme du jeu, le coup de pouvoir taper sur un motard avant de le dépasser et d'éviter les véhicules qui peuvent arriver de derrière, de devant ou des deux autres côtés (dans les intersections) sont bien trouvés et permettent à Road Rash de trancher par rapport aux autres simulations de course de motos, en y apportant un plus, et pourtant... Et pourtant je ne prends pas vraiment mon pied lorsque je fonce à donf dans les virages. La moto est particulièrement instable et la tenir droite sur la route relève de l'exploit sportif, de plus, même à deux on se lasse assez vite de Road Rash, qui je le répète présente une excellente réalisation. J'm DESTROY

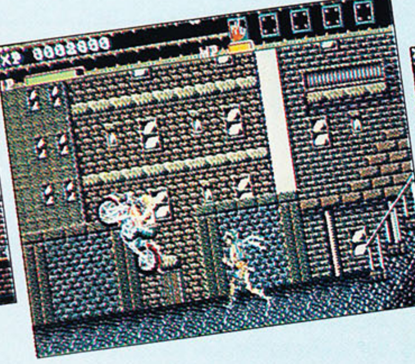
El Viento

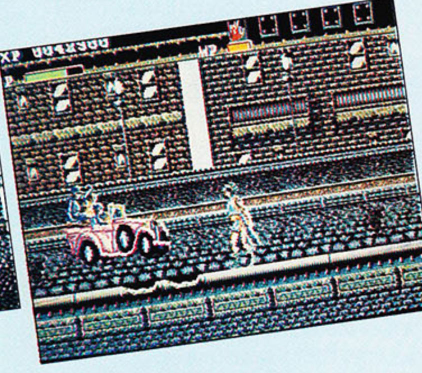


Seul endroit assez tranquille, les terrasses vous permettent de reprendre votre souffle entre deux zones de combats. Evitez tout de même les de pots de fleurs qui seront subtilement balancés par les fenêtres lors de votre passage. Angoissant et particulièrement stressant.

A la suite d'une sombre histoire de magie noire, dans laquelle une sorcière, Ester Hudson, a soulevé les démons contre la ville de New York, vous voilà dans la peau d'Anette (qui adore les sucettes) une charmante demoiselle hyper bien gaulée mais redoutable pour sauver le New York des années 1920 d'une fin atroce et certaine. En luttant sur un total de huit niveaux qui vous feront traverser des régions comme des forêts inhospitalières, des complexes secrets et des villes remplies de buildings de la belle époque, contre les sbires de la sorcière, vous allez sur votre passage rencontrer des personnages assez insolites et dangereux qui n'auront en fait qu'une seule et unique idée, vous réduire en bouillie et jeter votre âme dans les abîmes de l'enfer. Tout un programme en perspective! Armé de boomerangs aux lames acérées et d'un pouvoir magique qui pourra s'amplifier au fur et à mesure de votre progression, vous partez dans une lutte sanglante contre la mafia locale dont personne ne connaît encore la destinée. Serez vous de taille à affronter la mafia toute entière? serez-vous capable de vous surpasser pour libérer votre ville? La réponse est entre vos mains.



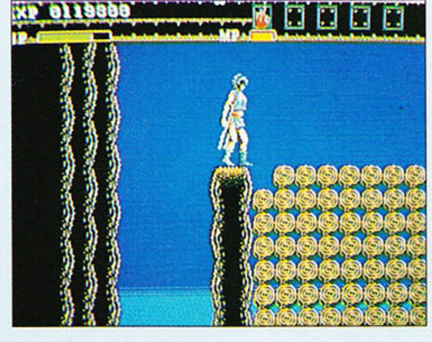




Entre deux brigands, la meilleure technique c'est encore la rapidité. Accroupissez-vous, un tir à gauche, un tir à droite. Avec une maestria exceptionnelle vous allez aligner ces deux enfoirés d'une manière simple et efficace. Attention toutefois, leurs réactions peuvent être très surprenantes. Ayez l'oeil pour ne pas vous laisser surprendre.

Au cours du premier niveau, vous allez rencontrer sur votre passage voitures et motos, desquelles sortiront comme de bien entendu des salopards. Esquivez leurs attaques et faites feu de tous vos boomerangs sur ces véhicules peu amicaux. Eclatez les comme jamais et en récompense vous aurez l'une des plus belles explosions sur console. Un véritable régal pour les yeux.

megadrive|tests



Ces rondins de bois ne demandent qu'à être éclatés à grands coups de latte. En dessous, vous découvrirez de nombreux bonus tels que des points de vies, d'énergie ou des armes supplémentaires. N'hésitez pas à en détruire le maximum, vous ne pourrez être que gagnant dans cette histoire.

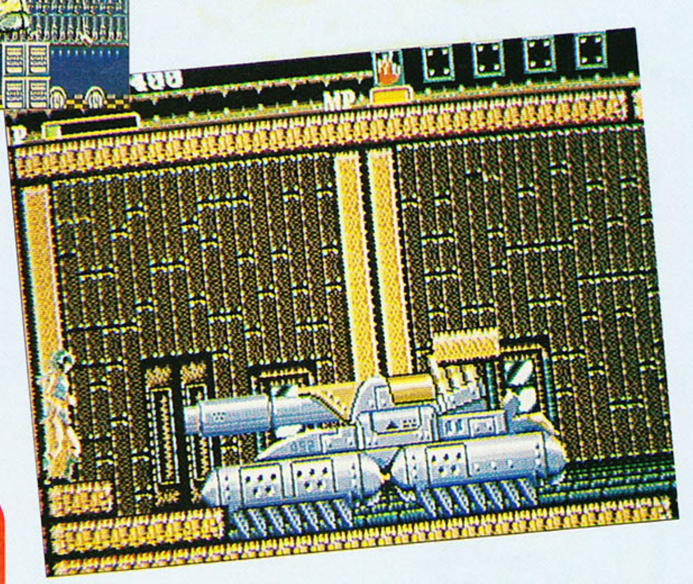


Allez, hop! Rien de tel qu'une bonne vieille partie de trempoline pour se dégourdir les genoux. Un, deux, un, deux, extension et envolez-vous dans les airs pour rejoindre le haut des falaises qui vous tendent les bras.

Dans le bar, les sbires d'Al Capone vous balancent des bouteilles de whisky. Sautez en tirant comme un fou pour vous dépêtrer de cette situation assez malsaine.



Moins impressionnant que le monstre du niveau précédent (le niveau un), cette charmante demoiselle est tout aussi difficile à tuer. Ici vous devrez sauter dans le rythme de ses tirs pour en venir à bout le plus rapidement possible.



Voilà le genre de problème qui peut survenir en fin de niveau. Très difficile à manoeuvrer, ces armes derniers cris en matière de destruction massive seront particulièrement difficile à éliminer. Avant de vous présenter à elles, votre jauge de vie devra être à son niveau maximum pour avoir une chance d'en sortir vivant.



El Viento rappelle un peu la série des Valis: une charmante héroïne qui saute sur des plates-formes en combattant toutes sortes d'ennemis. L'action est frénétique, tout va très vite et il faut toujours rester en mouvement car le sol se dérobe sous vos pas et des ennemis attaquent de toutes parts. Si vous aimez les sensations fortes, vous ne risquez pas d'être déçus du voyage et vos réflexes seront mis à rudes épreuves tout au long de ce jeu. Les niveaux ne sont pas trop difficiles une fois que l'on maîtrise bien son personnage, mais les boss de fin de niveau sont particulièrement redoutables et il faut déjà sérieusement s'accrocher pour venir à bout du premier. On a vraiment pas le temps de s'ennuyer, d'autant plus que les différents niveaux sont variés et qu'il se passe toujours quelque chose de nouveau. La réalisation est tout aussi satisfaisante, même si la charmante Annette se confond parfois un peu dans les décors, et l'animation est particulièrement fluide. El Viento est un jeu d'action qui ne manque pas de punch!

AHL



Je ne vous le cacherai pas, avant d'introduire la cartouche dans la Megadrive j'avais des doutes sur la qualité d'El Viento tant l'équipe de Wolf Team (l'éditeur du jeu) ne nous avait guère gâtés au cours de ses précédentes réalisations. Vous serez sans aucun doute d'accord avec moi, car des jeux comme Granada X, FZ Axis ou dernièrement Dinoland ne nous ont pas vraiment laissé un souvenir impérissable. En dépit de ces à priori, il faut en toute honnêteté avouer qu'El Viento est remarquable. Pour une fois et contrairement à la plupart des productions sur Megadrive, le jeu n'est pas facile. De plus, il est riche et superbement réalisé. L'animation d'Anette est fluide et ses mouvements s'effectuent avec une aisance et une fluidité remarquable. Pour ne rien gâcher à ce tableau, l'action est menée bon train et tirer sur les gredins qui vous tombent dessus est un réel plaisir. Doté d'un scrolling multi-directionnel de haut niveau, on à même l'impression que les programmeurs en on rajouté plus qu'il n'en fallait, El Viento est un jeu que je ne pourrais que vous recommander, tant il est prenant et sympa.

J'm DESTROY

EDITEUR : WOLF TEAM
TAILLE CARTOUCHE : 4 MEGA BITS
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 16

GLOBAL : 93%

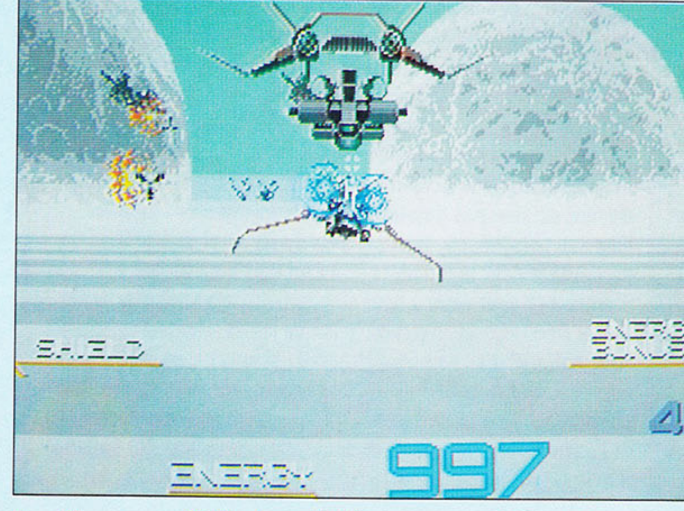


Galaxy, ton univers impitoyable ! La vermine envahit tout. A vous de jouer !

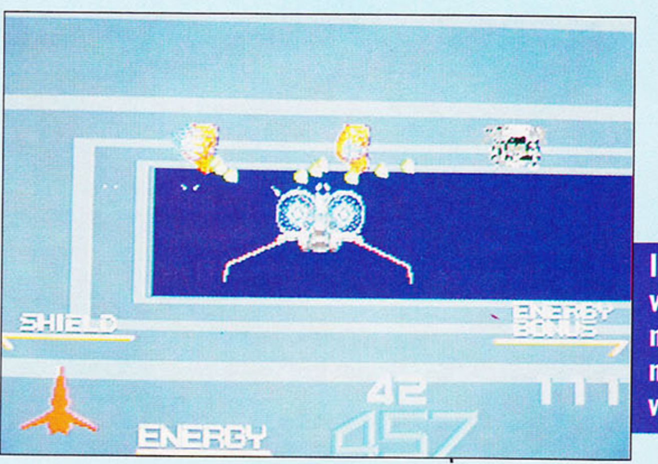


Ce n'est pas un ou deux mondes qu'il vous faudra purifier, mais cinq! Une fois encore on vous laisse faire tout la sale boulot! Mais preuve que vous ne jouez pas sous un régime tyrannique, vous serez libre de choisir l'ordre de déroulement des missions. Super...

Il était grand temps de faire le ménage! Par un coin tranquille où faire des croisières spatiales... Aux commandes d'un vaisseau muni d'une mitrailleuse lourde qui ne cesse d'arroser vos ennemis et d'un nombre faramineux de boules d'énergie, vous aller devoir débarrasser l'espace de la vermine qui la peuple. Au travers de paysages en feu, au milieu des forteresses ennemies ou bien encore face à des plantes géantes vos réflexes seront soumis à rudes épreuves! Au beau milieu de ces massacres à répétition il faudra aussi être capable de faire le plein d'énergie, sinon gare à la panne sèche!



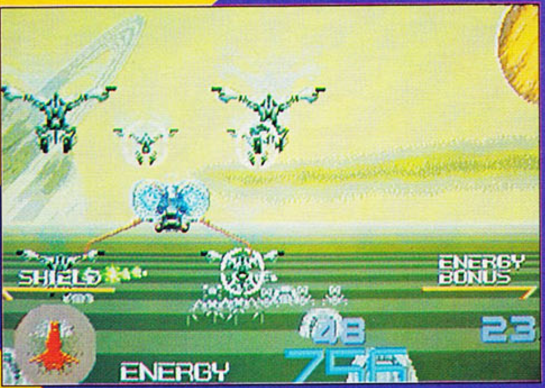
Une étape essentielle: le ravitaillement en vol! C'est bizarre mais j'ai l'étrange impression d'avoir déjà vu ça quelque part? C'est grave docteur ?!



Il faudra aussi savoir piloter votre navette avec précision si vous ne voulez pas rebondir sur les parois de ces longs tunnels qui traversent les citadelles adverses. Au bout du tunnel, le réacteur central, coeur de la base. Si vous vous souvenez du jeune Skywalker vous savez ce qu'il vous reste à faire.







Dans des paysages à la Frank Herbert abattez tout ce qui bouge, pas de quartier! Les ennemis sont nombreux mais qu'importe, c'est vous qui jouez le gentil alors, selon toute bonne logique, vous êtes sûr de vaincre. N'en profitez tout de même pas pour dormir, vous risqueriez d'être déçu.



Tout serait bien morose si les seuls dangers venaient du ciel... Heureusement, jets de lave et plantes géantes seront autant d'embûches distrayantes qu'il faudra pouvoir dompter.





Qu'est-ce que j'ai pu m'éclater avec la super machine d'arcade de Galaxy Force II, en tournant sur moi-même, avec le siège qui basculait au gré des déplacements de mon vaisseau! J'en suis encore tout retourné, mais hélas cette version me ramène à une triste réalité. Il est totalement impossible de faire une bonne conversion de ce jeu d'arcade sur une console, mais Sega aurait quand même pu faire mieux. En regardant les photos d'écran vous pouvez penser que ce jeu est sympa, mais, il suffit de le voir bouger pour perdre toutes ses illusions. Dans l'espace, on a l'impression de faire du sur place et les séquences de tunnels sont grotesques. De plus, ce remake d'Afterburner n'offre pas vraiment d'intérêt de jeu, son succès dans les salles d'arcades étant uniquement dû à sa réalisation impressionnante, ce qui est loin d'être le cas de cette conversion. Un shoot'em up nullissime qui ne conviendrait qu'a des vieillards cardiaques désireux d'éviter la moindre émotion forte.

AHL

EDITEUR : CRI
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE : 6 MEGA-BITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0
TEXTES ET NOTICE : JAPONAIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 12
SON : 15
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 58%



Seul, face au réacteur, l'avenir de l'univers entre vos mains, la tension risque d'être torride. Pensez à prévenir les voisins, qu'ils ne s'étonnent pas lorsqu'il vous entendront crier... de désespoir, bien sûr.

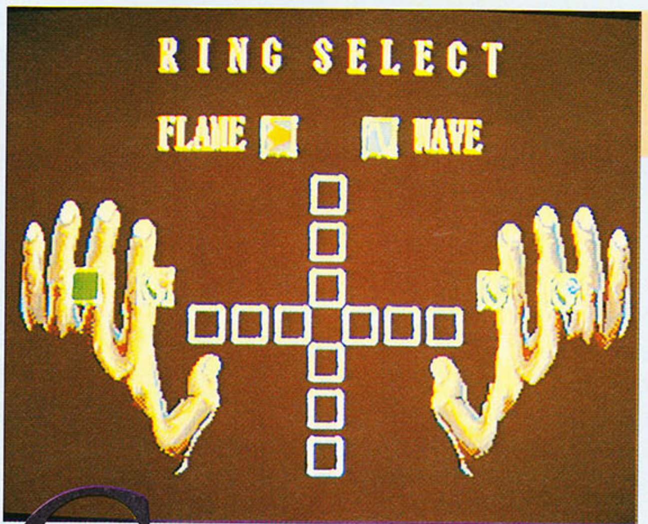


Rien qu'à l'annonce du titre on savait que la conversion de ce hit d'arcade serait difficile. En réfléchissant un peu (mais alors vraiment un tout petit peu), comment voulez-vous retranscrire un tel jeu (je vous rappelle que la version d'arcade montée sur vérins hydrauliques vaut la bagatelle de 200,000 francs et 52 centimes H.T) sur une machine telle que la Megadrive. Non pas que cette dernière soit mauvaise, loin de là, mais tout de même y'a des limites! Enfin, ce qu'il vous faut savoir avant de décider d'acheter ce soft se résume en deux ou trois points.
Il faut reconnaître que la réalisation générale de Galaxy force II est bonne. Dans l'espace par exemple les différents météores et autre rites, vaisseaux spatiaux, etc que vous pourrez rencontrer bougent très correctement bien que parfois les sprites peuvent être amenés à disparaître lorsque trop d'objets sont animés en même temps. Les choses se gâtent lorsqu'on arrive à l'intérieur des planètes, là dans les tunnels ce n'est plus vraiment la même histoire et le scrolling de couleur rendant l'effet tridimensionnel étonne par sa pauvreté et par sa lenteur. Ces deux facteurs rendent Galaxy Force II assez peu commode à diriger et très rapidement on range la cartouche au placard, fini, basta, on n'en parle plus. Messieurs de Sega, franchement, vous n'avez pas honte d'essayer de retranscrire des jeux d'arcade de cette qualité sur un pauvre petite Megadrive?

J'm DESTROY

Combats et magie pour le maître des diamants

JEWEL MASTER



Dès que vous trouvez un nouveau diamant, appuyez sur Start et essayez une nouvelle combinaison destructrice. La couleur du diamant est souvent en rapport avec l'élément que vous maîtriserez. Les possibilités sont nombreuses mais pas toujours très efficaces.

Celui qui contrôlera le pouvoir des diamants deviendra le maître des éléments vitaux de la planète. Ainsi parlait la prophétie. C'est très tentant mais la maîtrise du feu, de l'eau et de la terre ne sera pas donnée à n'importe quel couillon. Ainsi parlait Dédé, le pilier de taverne. Pourtant, vous savez que vous êtes capable de mettre un peu d'ordre dans tout ce chaos. Les forces du mal ont semé sur votre chemin toute une multitude de hideux chargés de vous stopper dans votre quête (nabot faux-jeton, des bébés Shai-hulud (voir les vers des sables dans Dune), des cactus, un squelette volant...). Au sein de cette réserve de ténébreux, une résistance passive (lutins des plaines et fée clochette) s'est organisée et attend l'arrivée du héros pour le reposer un peu de son aventure. De plus, des combinaisons avec les diamants que vous ramasserez vous offrent un nouveau style de destruction très utile pour la suite des événements.

Maintenant découvrez quelques exemples de la puissance de ces diamants.


Le bouclier protecteur pour contrer certaines attaques.


La main-chalumeau pour le combat rapproché.

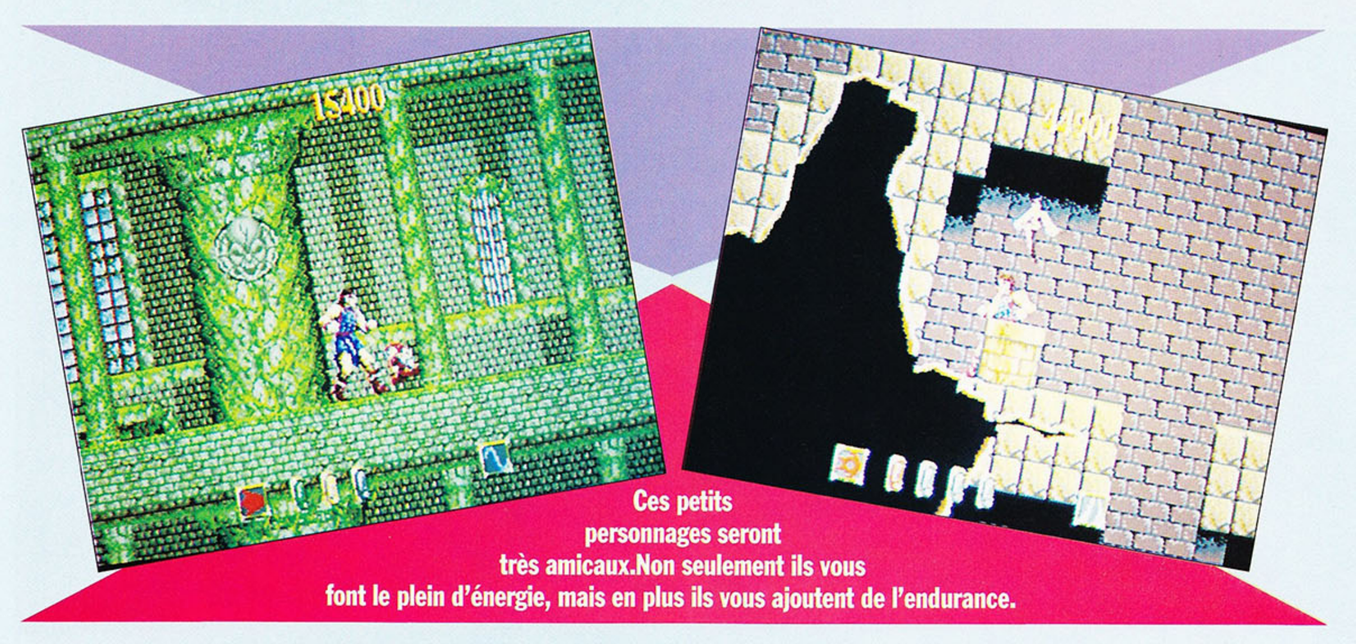

Le mur de feu pour tenir les ennemis à distance.


La boule de feu pour shooter ceux que l'on voit arriver de loin.


Le boomerang de glace a la même utilité que la boule de feu mais avec un effet rétroactif.


La vague sera un des premiers pouvoirs que vous gagnerez au combat.


Pour la plupart de ces tirs, il est possible de les réaliser horizontalement ou verticalement.



Ces petits personnages seront très amicaux.Non seulement ils vous font le plein d'énergie, mais en plus ils vous ajoutent de l'endurance.

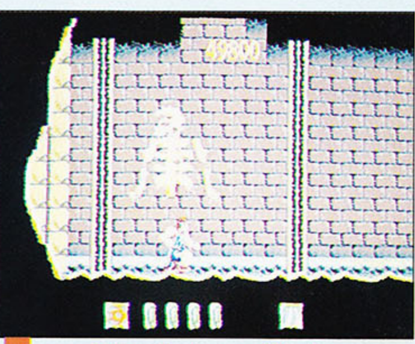




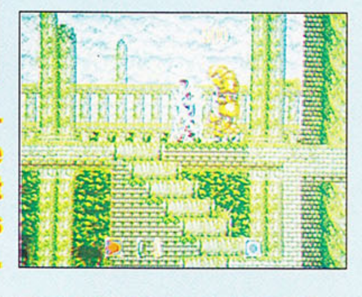
A part les diamants, vous trouverez aussi des joyaux qui vous redonneront un peu d'énergie.



Le premier Boss est assez facile à passer. Il vous suffit de lui balancer des flammes comme sur la photo en évitant son contact.



Le squelette volant ne se détruira que par morceau: les jambes, les bras, le torse, puis la tête.



Voici le monstre qui détient le premier fruit de votre moisson. Ce n'est pas un boss mais il vous résistera un peu.



EDITEUR : SEGA

MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE

NOMBRE DE NIVEAUX : 5

GENRE : ACTION

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 14

SON : 17

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 79%

Sans être le jeu de l'année, il faut bien reconnaître que Jewel Master est un jeu fort sympathique, mais j'ai toujours bien aimé les jeux d'arcade purs au scrolling multi-directionnel. Bien que la réalisation soit souvent en dents de scie, l'animation du personnage principal est par exemple assez pauvre, seules ses deux jambes bougent, les graphismes eux et surtout les scrollings qui partent et fusent dans tous les sens sont assez spectaculaires. Il est pas rare d'avoir des scrollings de nuages sur sept ou huit plans et des scrollings différentiels permettant de donner une impression de profondeur d'une qualité fort appréciable. Outre ces aspects techniques, la possibilité de déterminer et de modifier à volonté son arme en fonction des bagues que l'on récupère en cours du jeu apporte également à Jewel Master des éléments intéressants qui lui permettent un peu (il ne faut tout de même pas exagérer) de sortir des sentier battus de ce style de jeu. Agrémenté par des bandes sonores sympathiques, ce jeu de Sega est un bon titre, certes pas transcendant mais bon quand même.

J'm DESTROY



Coté réalisation, on ne peut pas dire que ça casse des briques. Ce jeu semble dépassé face à certaines productions de la Megadrive (console déjà très fournie dans le domaine de l'action.) Certes, le scrolling est bien rendu, mais l'animation est réduite à la plus simple expression. Le personnage paraît être resté constipé après s'être assis sur un balai. Ce ne sera donc pas un grand hit, mais ce n'est pas tout à fait un bide non plus. Il faut quand même reconnaître qu'il y a de bonnes idées dans ce jeu. Le système d'armement par exemple. Cependant, il n'y pas de quoi nager dans le bonheur non plus. Jewel Master n'est peut être pas un de ces jeux à avoir absolument, mais il ne prendra pas forcément la direction de la poubelle. Il faut seulement savoir qu'il y a mieux, même dans des titres déjà anciens.

RASTAFOO

Ou comment faire une pavée de cadavres !

ONSLAUGHT

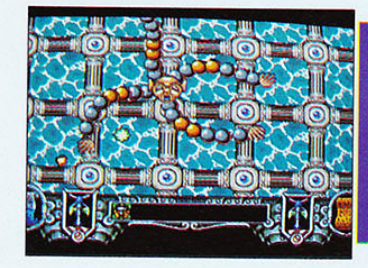


En voilà une page de présentation qu'elle en jette ! Même si l'on doit pouvoir y voir tous les fantasmes des créateurs, elle est néanmoins très belle.

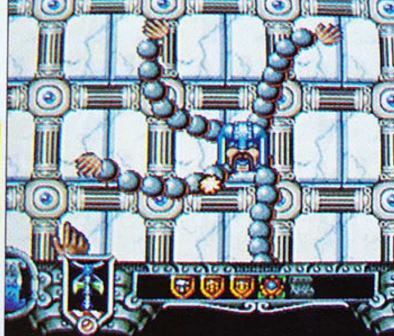
Voici vos futures conquêtes! Que de travail en perspective... Entre deux batailles pourquoi ne pas affronter l'un des gardiens des différents temples. Vous gagnerez ainsi des sorts sans prendre trop de risques.

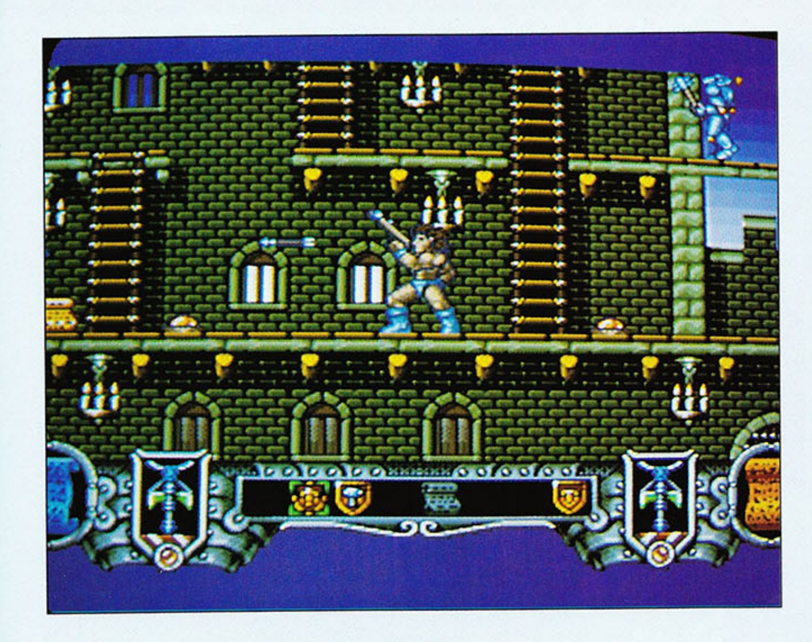
Le monde est vaste et vous, Grimuz, représentant le moins gradé de la lie de la société, meilleur symbole des rebuts de l'humanité, décidez de vous élever au dessus du commun des mortels. Armé de votre masse d'arme et doté d'une intelligence barbare vous partez conquérir les territoires voisins pour y acquérir gloire et renommée afin de devenir, peut-être, un jour, un puissant seigneur. Qu'importe les moyens pour parvenir à vos fins, vous dépouillerez vos adversaires vaincus de leurs modestes biens, des sortilèges ou bien des armes. Faisant face aux arbalétriers, chevaliers, moines, mamelouks sur tapis volants et toute une clique de vilains sanguinaires vous partirez mettre à feu et sang les contrées limitrophes. Toute une philosophie !

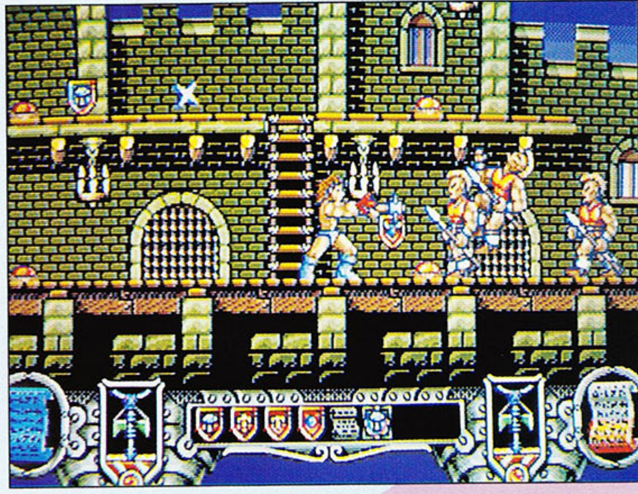
Voici l'une des deux étapes existantes. Suivant un scrolling horizontal classique, qui est par ailleurs excellent, vous avancerez en abattant des centaines d'adversaires bornés. Vous ne trouvez pas ça original ?



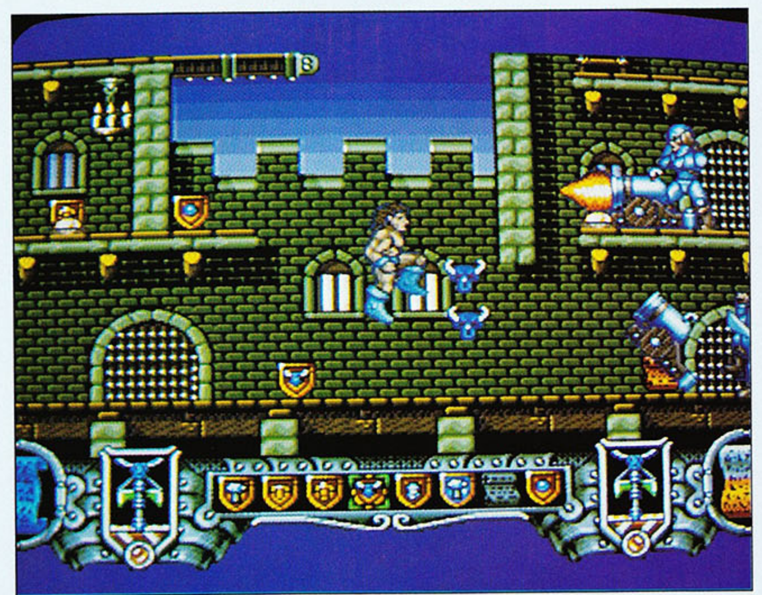
Les tentaculaires chefs de fin de niveau, on se demande bien d'où ils sortent, seront très vite passés si vous possédez un tir automatique. Vous pourrez même les passer en fermant les yeux si vous aimez en mettre plein la vue aux copains.

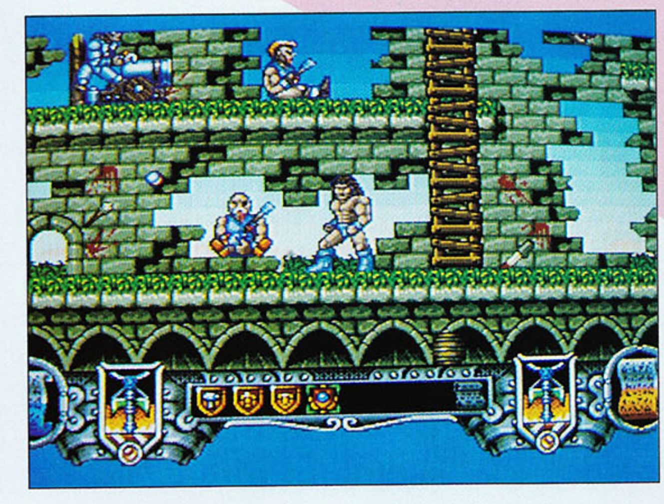


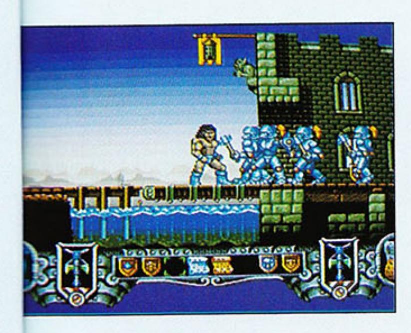




A vous de savoir comment utiliser vos différents sorts et armes. Une arbalète à une main ne s'utilise pas comme une masse d'arme. Je vous en apprends des choses, n'est-ce pas? Si vous voulez passer les niveaux sans vous donner trop de peine utilisez les sorts qui lancent de petites têtes bleues ou blanches sur vos adversaires. Avec un peu de chance, vous pourrez jouer tout en dormant!







EDITEUR : BALLISTIC
MACHINE :
MEGADRIVE AMERICAINE
NOMBRE DE NIVEAUX :
+100
GENRE :
ACTION / STRATEGIE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : CODES
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
2

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 10
SON : 12
GLOBAL : 63%



Lors de sa sortie sur micro, j'avais trouvé que Onslaught était un programme des plus médiocres. En testant la version Megadrive je me suis aperçu que c'est pire: Onslaught est une daube de la pire espèce. Il parait que ce jeu offre un certain intérêt sur un plan stratégique, j'en doute vraiment. En fait, ce programme se résume à une suite de combats aussi répétitifs que confus. Il n'est déjà pas toujours évident de reprendre les meilleurs jeux micro sur console, alors pourquoi reprendre les daubes?
AHL



Si vous voulez franchement vous passionner pour quelque chose essayez plutôt la numismatique ou la philatélie. Ce n'est pas Onslaught qui vous tiendra éveillé. La musique ne vous tirera pas de cette douce léthargie. Peut-être que les sons des combats pourront vous tirer de cet état comateux mais pour cela il faut couper la musique. Eh oui, c'est la célèbre formule musique OU bruitages! Pourtant les sprites sont bien animés et leur variété peut, l'espace d'un instant, susciter l'intérêt. En bref, Onslaught est une réalisation à côté de laquelle vous pourrez passer sans le moindre remords.
T.S.R.

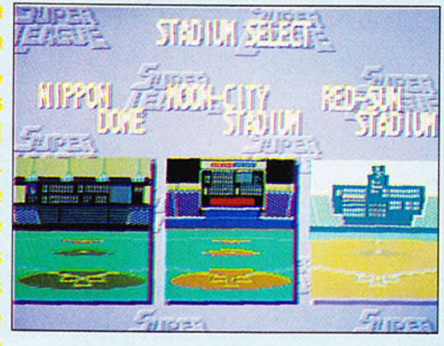
Courses effrénées, home du tonnerre ! Un cocktai

SUPER LEAGUE '91



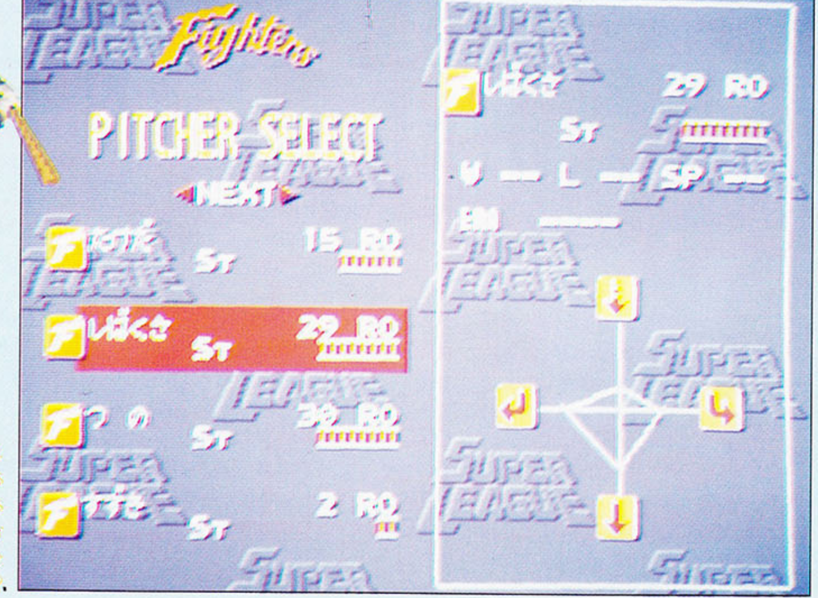


On peut s'étonner du peu d'équipes disponibles. Douze équipes, même si la présentation sur le tableau de sélection est bien jolie, on en fait vite le tour! L'avantage cependant, c'est que les meilleurs y sont réunis: Giants, Tigers, Hawks... A vous d'arranger les matchs du siècle!



Ras le bol de labourer toujours le même gazon, toujours entre les quatre mêmes murs! Super League 91 vous permet de changer d'air de temps en temps puisque trois stades sont à votre disposition. Songez aussi que la nature de terrain a une influence sur les rebonds, déjà capricieux, de cette balle de cuir après laquelle tout le monde court!

L'ambiance ici au Moon-City Stadium est terrible! La foule est en délire et ne cesse d'encourager les deux équipes présentes sur le terrain. L'équipe des Hawks vient à l'instant de réaliser un superbe home run! Il est probable que l'équipe des Giants ne pourra pas revenir à la marque, mais il ne faut pas parier car l'exploit se trouve peut-être au bout de la batte du fameux Jimana? Décidément quelle tension dans ces rencontres de base-ball! Si vous ne désirez pas participer à un championnat, pourquoi ne pas tenter un match exhibition? Un All Star Game pourrait donner une rencontre mémorable! Votre rôle de coach sera décisif, à vous d'apprendre à connaître votre équipe sélectionnée parmi les douze existantes.



Chaque membre de votre formation possède des capacités qui lui sont propres et que vous pourrez vous faire une joie maligne d'exploiter. Après tout c'est vous le patron! Un petit diagramme très simple vous permettra d'apprécier d'un seul coup d'oeil les talents de vos lanceurs, batteurs et receveurs. Composer une équipe n'est pas une chose facile! Qui a dit que le base-ball n'est pas un jeu où il faut se creuser la tête?

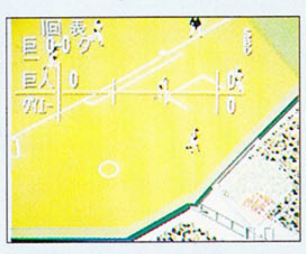
run à répétition, le tout supporté par un public sportif explosif !



L'action se déroule principalement selon une vue en 3D où s'agitent frénétiquement lanceur et batteur. Savoir utiliser correctement la multitude de coups disponibles aussi bien à la batte qu'au lancé demandera un certain temps, mais après quel plaisir que de projeter une balle à une vitesse hallucinante en y ajoutant un effet de trajectoire! Si votre adversaire hurle de rage, conseillez lui d'essayer plutôt le yoga...

Il faudra courir autour du diamant, vous arrêter, tromper la vigilance de l'adversaire, repartir pour un petit sprint afin de finalement vous écraser sur la base finale, haletant mais vainqueur. Je suis sûr qu'après un petit championnat en 120 rencontres vous aurez pigé le truc.





Après plusieurs heures d'une réflexion fumante et sauvage à me demander si l'on pouvait faire plus nul que ce tableau récapitulatif, j'en suis arrivé à l'indubitable déduction que non. C'est aussi tragique qu'une pièce de Shakespeare mais ça a au moins le mérite d'être court!

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : JUSQU'A 6
CONTINUE : 6 SAUVEGARDES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTES ET NOTICE : JAPONAIS



Et de trois! Eh oui, les simulations de base-ball sont de plus en plus nombreuses sur Megadrive! D'ailleurs, entre nous, c'est pas fini! A croire que tout le monde adore ce jeu pour lequel le français moyen n'a qu'un intérêt fort limité, si ce n'est quasi-nul. Pourtant Super League 91 s'avère être, pour les connaisseurs du moins, une simulation de qualité. Son principal atout: la "présence" du public. Les sons sont superbes, il ne vous manque que le pop-corn pour y être! Les effets de frappes et surtout de rebonds sont parfaitement rendus grâce à une animation sans accroc et des graphismes très réalistes. Bref seul ou bien à six, on s'y croit!

T.S.R.

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 18

GLOBAL : 81%



Bien que la concurrence soit assez rude sur Megadrive dans le domaine des simulation de baseball (Hard Ball, Super League, etc...), Super League'91 s'en tire avec les honneurs de la guerre. Au niveau graphique par exemple, on ne peut absolument rien reprocher à cette production: les mouvements des différents joueurs, notamment ceux du batteur et du lanceur vus en gros plan, sont parfaitement détaillés et souples. Les changements de vue, en fonction de la position de la balle sur le terrain s'effectue avec une bonne rapidité et on ne perd rien de l'action. En ce qui concerne la simulation proprement dite, là aussi tout est parfait, nickel, impeccable. La gestion de la balle est parfaitement bien rendue et les différents effets qu'on peut lui donner lors du lancer excellemment représenté à l'écran. Alors que la plupart des baseball sont assez agaçants lorsqu'on commence à jouer (on arrive pas toujours dans les premiers temps à frapper correctement la balle), celui ci est à ce niveau impeccable. Un jeu à conseiller à tous ceux qui ont envie de connaître un peu mieux les règles de ce sport encore assez méconnu chez nous.

J'm DESTROY



VOUS AUSSI POURREZ VOUS DISTRAIRE CHEZ VOUS AVEC CES NOUVEAUX JEUX D'ACTION MEGA

Accrochez-vous à vos écrans!

Préparez-vous à affronter les jeux électroniques les plus brutaux et les plus corsés que vous ayez jamais essayés, à une allure folle, folle, folle.....

Avec EA Hockey, qui vient tout droit de l'équipe qui vous fait connaître John Madden American Football™, ce n'est pas en étant sympa que vous marquerez des points. Alors, placages, coups de poing, crocs-en-jambe, tout est permis pour éliminer l'adversaire. Envoyez le palet dans le but adverse ou entre les yeux du gardien: peu importe! Ici, tout est permis pour s'amuser!

Si vous estimez que les règles ne sont qu'un obstacle inutile, envoyez les arbitres se rhabiller et semez la pagaille dès qu'ils ont le dos tourné.

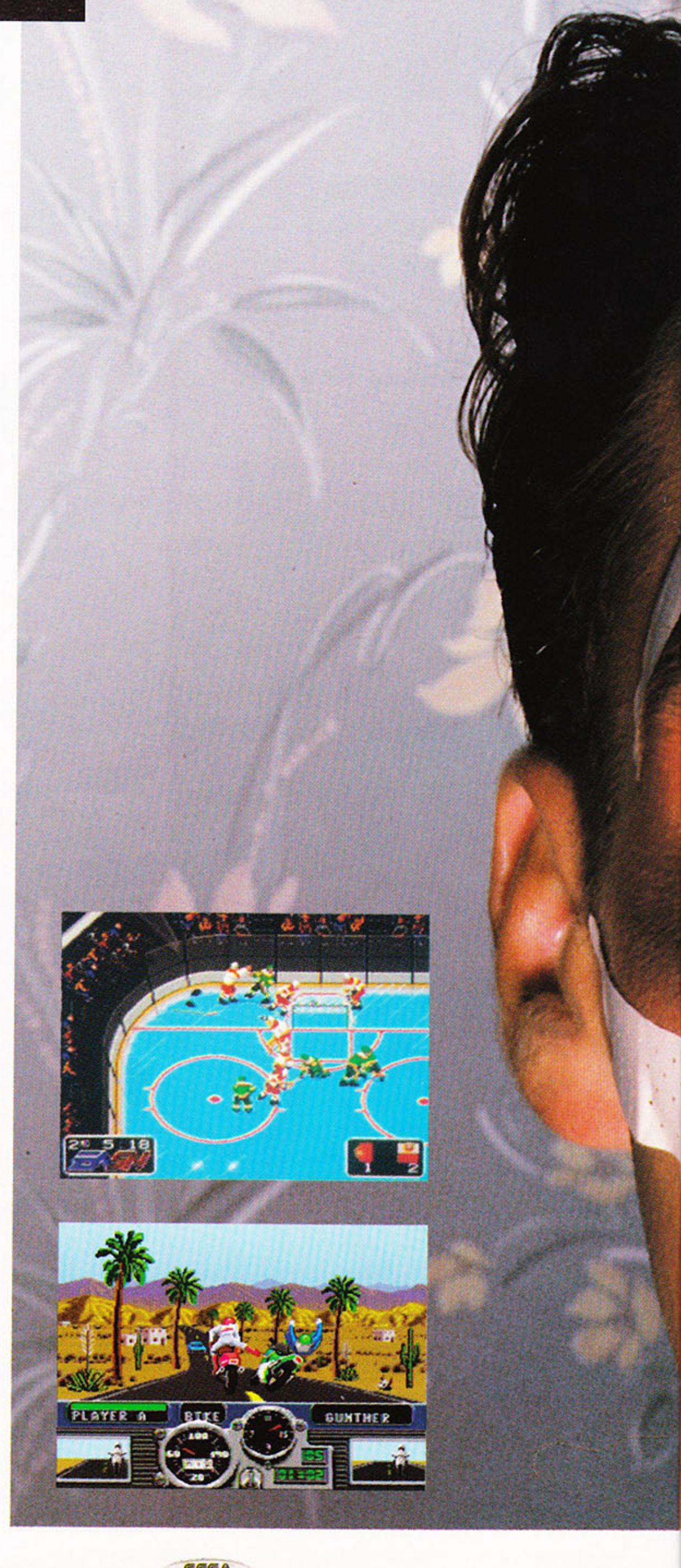
Dans Road Rash, le jeu d'action sur deux roues le plus démentiel du marché, les règles sont le cadet de vos soucis. C'est bien simple: il n'y en a pas!

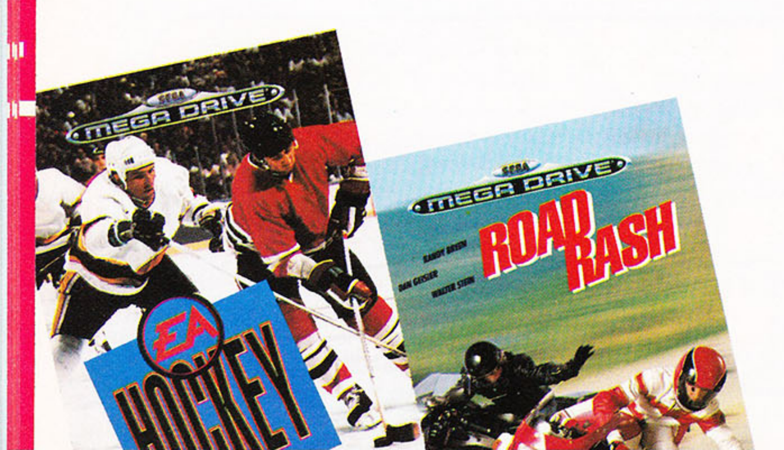
Il s'agit d'une course folle empruntant les 5 autoroutes qui vont de la Sierra Nevada jusqu'à la côte ouest des Etats-Unis. Mais ce qui compte, c'est l'adresse avec laquelle vous réussissez à décocher des coups de pied, à envoyer des coups de poing et à tabasser tous ceux que vous rencontrez sur votre passage.

En prime, si vous êtes le premier à franchir la ligne d'arrivée sans être trop amoché, vous remporterez un prix cash et vous pourrez gonfler votre moto pour en faire un bolide aux performances encore plus effarantes.

Road Rash™ et EA Hockey™ ne sont que deux des derniers-nés de la gamme de jeux d'action conçus pour votre Mega Drive™. Et bientôt, vous pourrez aussi vous procurer auprès d'Electronic Arts:

Starflight™, Fatal Rewind™, Shadow of the Beast™, The Immortal™ et Dark Castle™.








ELECTRONIC ARTS™

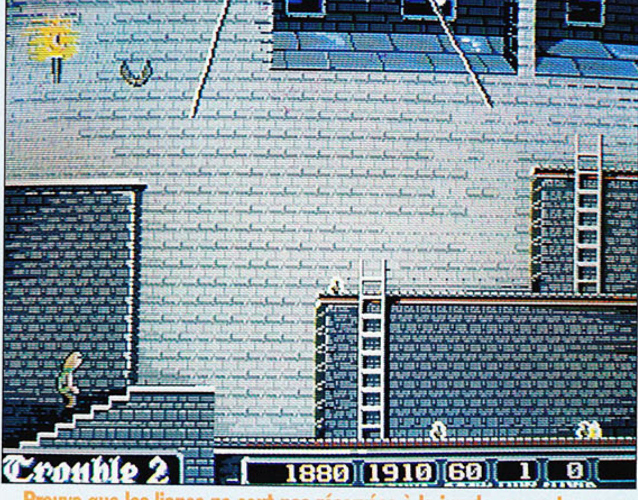
Noir c'est noir, il n'y a

DARK CASTLE



Derrière chacune de ces quatre portes, un univers de douleur et de danger. Commencez par la porte du fond à gauche. Avec un peu de chance, beaucoup de patience et une grande dose d'habileté, vous pourrez toujours mettre la main sur les fameuses boules de feu. Ensuite tout sera plus facile!

Le pays de Brightland a décidé d'en finir une fois pour toutes avec ce malfrat de Black Knight. Cet infâme fourbe se cache actuellement dans son énigmatique et terrifiant Dark Castle! Vous êtes chargé, en tant que seul héros de la région, de vous infiltrer et de faire disparaître cet être malfaisant. Avant la rencontre finale il faudra que vous parveniez à dérober un bouclier qui saura vous prémunir de certaines attaques de ce Chevalier Noir. N'ayant pour seule arme que de modestes pierres, projectiles utiles mais peu efficaces, il vous faudra venir à bout des rats, chauves-souris, corbeaux... enfin de toute une faune d'animaux peu sympathiques. Cependant, si vous parvenez à trouver Mordamir le Magicien, peut-être consentira-t-il à transformer vos pauvres cailloux en puissantes et destructrices boules de feu? Mais déjà le pont levis se baisse et vous dévoile la salle centrale, base de toutes vos expéditions...

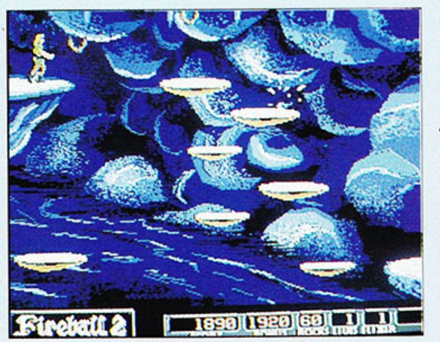


Preuve que les lianes ne sont pas réservées à la jungle, on en trouve couramment au plafond de certaines salles, dans les châteaux mal fréquentés. Il est temps de se souvenir des leçons prodiguées par Tarzan, sinon la chute risque d'être dure, très très dure... On ne se remet que très rarement de pareilles chutes... Si faire l'imbécile au bout de cordes qui se balancent ne vous amuse pas trop, changez de chemin ou alors, si vous êtes plus radical, changez de jeu.

Pierre qui roule réduit en purée l'aventurier ! Voilà un proverbe qui, une fois de plus trouvera sa parfaite application. Il n'est pas évident de parvenir à tuer les monstres tout en grimpant aux échelles et en évitant les pierres lancées par ce sinistre bourreau !



Dans une cour intérieure, des oiseaux, amateurs de voltige et de meurtre, vous attendront dans les moments les plus délicats de votre ascension. Dites vous que le passage pour passer à la pièce suivante est toujours le point de l'écran le plus difficile à atteindre ? ça vous évitera de faire des recherches inutiles !



Ca sent la magie tout ça! Des pierres qui volent en plein coeur d'un château, ce n'est pas naturel. Malgré ce détail il faudra tout traverser en risquant de vous prendre sur la figure des stalactites pure roche, bien dure.



Quelle drôle d'idée que de faire une conversion Megadrive de ce jeu! D'accord, Dark Castle avait fait un triomphe sur Apple il y a quelques années, mais on peut se permettre d'être beaucoup plus exigeant sur Megadrive que sur Mac. Ce n'est pas tant le principe du jeu qui est en cause, car ce jeu de plates-formes n'est pas inintéressant dans son principe, mais la réalisation frôle le grotesque. A l'origine, Dark Castle se jouait au clavier ou à la souris: quelle horreur! Bien sûr, il se joue au joypad sur Megadrive, mais les commandes n'ont pas la souplesse à laquelle nous sommes habitués sur cette console. Il faut dire que les programmeurs de ce jeu ont frappé fort: on joue avec un joypad et on a l'impression de jouer au clavier... faut le faire! Alors, on se prend vraiment les boules à essayer de s'en sortir avec ce mode de contrôle des plus frustrants. En dépit d'une concurrence sévère (Galaxy Force II et World Jockey), Dark Castle remporte haut la main le titre envié de daube du mois. Beurk!

AHL

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 5 MEGA BITS
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 05
SON : 16
GLOBAL : 41%



L'autre jour, alors que j'étais chez moi, je me demandais quelle pouvait être la meilleure définition du mot nul. Quels ne furent pas ma surprise et mon enchantement en voyant qu'avec Dark Castle j'avais la solution de mon laborieux problème! Les décors, tout comme l'ensemble des sprites, sont pitoyables et semblent dater de quinze ans. Un régal pour ceux qui ont une passion pour les antiquités. Il sera difficile de parvenir à manier correctement le pauvre aventurier aux poches pleines de caillasses. La maniabilité est lamentable. Sur ce vaste tableau noir un point de lumière cependant: la musique. Les amateurs de musique reconnaîtront sans peine ce divin morceau de Bach qu'est la Toccata. En fait, si vous ne voulez pas être déçu, contentez vous d'écouter la musique, le reste n'en vaut pas la peine.

T.S.R.



Une troupe de baroudeurs assoiffée de sang vient à la rescousse du Président ! Sang et tripes à la une.



Avant de vous échapper rapidement d'une zone de trouble, assurez-vous que vous n'avez rien laissé traîner. Les cabanes sont de très bons refuges pour les mercenaires daubiques qui vous prennent la tête. N'oubliez pas de les visiter en y balançant quelques coups de lance-flammes bien placés.

Catastrophe à la Maison Blanche, le président vient de se faire enlever par une bande de terroristes révolutionnaires d'Amérique du Sud. Alerte chez les bureaucrates, branle-bas de combat chez les ministres, il faut absolument venir en aide au président. Dans des conditions extrêmes comme celles-ci, impossible d'envoyer l'armée, c'est trop voyant. Difficile également de traiter avec les mercenaires, on ne traite pas avec ces gens-là.

Après des milliards d'années de réflexion, des centaines de cachets d'aspirine, et des milliers de tasses de café (les Américains en sont friands), la décision fut prise d'envoyer sur le terrain l'escadron d'élite Mercs. Assez difficilement contrôlables, ces fantastiques baroudeurs de banlieue n'ont cependant que le seul désir de venir en aide à leur nation. Mais attention, les membres de Mercs sont des fous, des dingues, des allumés fous à lier de la dégaine rapide. Un type devant, paf un coup de fusil dans la gueule, une baraque encore debout, un missile et dégage de là que je m'y mette, un char ou une voiture ennemie et en deux coups les gros je prends les commandes et j'écrase tout ce que je peux. On ne peut vraiment pas dire que l'équipe de Mercs est constituée d'enfants de cœur. La baston, les tripes et le sang, c'est leur quotidien tout au long des sept niveaux de ce jeu. Seront-ils les vôtres ?



Sur terre comme dans l'eau, vous allez avoir pas mal de fil à retordre pour arriver à dégommer tous ces crétins qui en veulent à votre peau. Mais avec de la persévérance et pas mal de réflexes on y arrive.



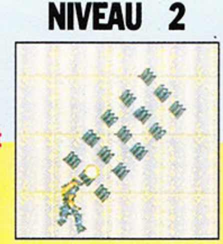
On commence à s'approcher du danger. Attendez un peu avant de monter sur l'échelle que les rafales de mitraillettes passent. Une accalmie passagère, allez-y et balourdez-en un max. Y en aura pour tout le monde!

megadrive|tests

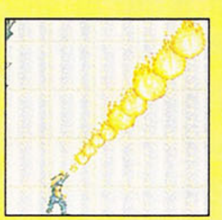
NIVEAU 1 **NIVEAU 2**



Assez peu efficace au niveau 1, les tirs de mitraillettes deviennent redoutables lorsqu'ils sont sur trois rangées.

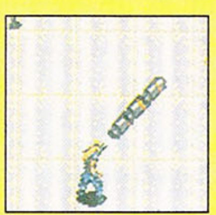


Petites flammes ridicules deviendront grandes et efficaces. Une des armes les plus destructrices.





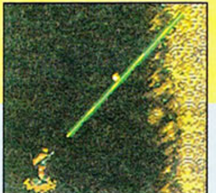
Les roquettes sont également très balaises, mais moins facilement dirigeables sur la cible.





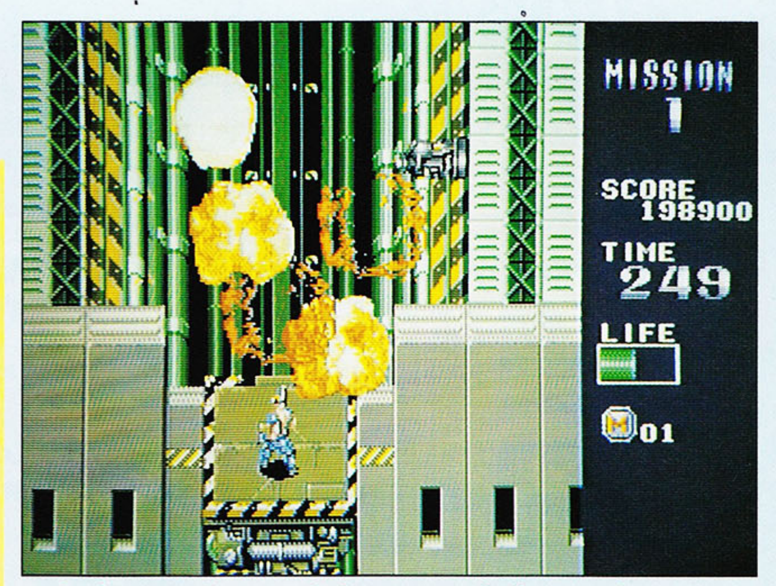
Les boules rouges sont les armes qui possèdent le plus grand rayon d'action.



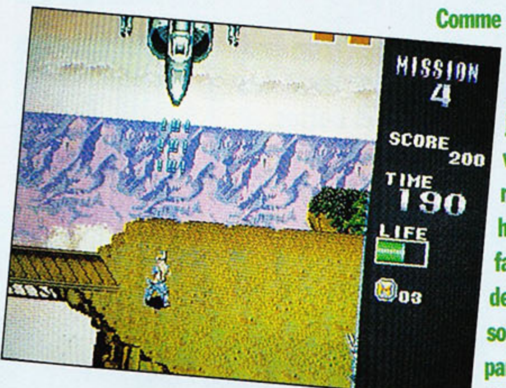


Le rayon laser est très concentré, son rayon d'action est donc faible. Mais alors quelle puissance!





Sur le monte-charge au design assez particulier, vous devrez non seulement faire attention aux dangers qui arrivent devant, mais également éviter les pièges qui peuvent survenir sur les côtés. Votre champ de manœuvre est étroit, un pas de travers et c'est la chute dans les profondeurs de l'oubli!



Comme si les chars d'assauts, les militaires armés jusqu'aux dents et les jeeps ne suffisaient pas, vous allez également rencontrer des hélicoptères de combat. Il faudra être patient avant de les détruire, leurs tirs sont en effet particulièrement concentrés et soutenus.



Certains passages sont plus étroits que d'autres. Dans ces nouvelles conditions de jeu, mieux vaut avoir une arme qui dépote. Un lance-flammes par exemple réduira en bouillie même le plus récalcitrant des chars d'assaut à condition de viser au bon endroit, la tourelle par exemple.



Profitez des armes laissées par l'armée adverse, un char qui traîne est une opportunité qu'il ne faut pas laisser passer. Quelle joie d'éclater du rouge avec leur propre artillerie!

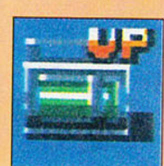
MERCS


Cette option augmente la puissance de l'arme.


La boîte à pharmacie vous redonne toutes vos vies.


Voici le Mega-crash en direct. Attention, cette arme détruit tout à l'écran.


Avec le rosbif, vous n'en n'aurez que cinq.



Et un peu de vie supplémentaire!


Le poulet, quatre seulement. Dure la vie!


Vous n'avez pas assez de points? En voici un peu plus.

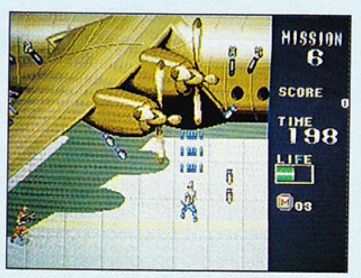

Un coup de Big Mac, trois malheureuses vies.


Vous êtes trop lent, ramassez donc ces superbes bottes.

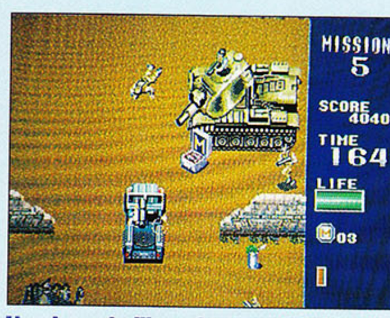

Cette boisson vous redonnera deux vies.



Les choses se précisent de plus en plus , des avions, une base aérienne, le président est proche. Faites gaffe tout de même aux soldats planqués derrière les avions, parfois ils peuvent vous toucher en fourbe.



Tiens, un gros ! Serait-ce le début de la fin ? Cela se pourrait bien. Mais attention, il est possible que le début de la fin ne soit en fait que le tout début. A vous de jouer les mecs, et retrouvez nous ce président si gentil qui ne demandeque ça !



Une jeep de libre. Ouais, génial! Montez dedans, démarrez et hop, vous voilà profitant de la faiblesse de l'armée ennemie en train d'écraser tous les hommes de troupes. Un véritable plaisir, mais qu'il ne vaut mieux pas faire aux commandes de votre propre voiture. Bonjour l'embrouille

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : AUCUN
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18

GLOBAL : 90%


Alors que le jeu se déroule dans la plus parfaite tradition des Commando classiques, l'action y est magnifiquement rendue. Ça tire, ça fuse, ça canarde de partout. Parfois au détour de quelques cadavres et de quelques maisons délabrées et ruinées par des tirs de missiles vous découvrirez de nouvelles armes comme des lance-flammes assez dévastateurs. Parfois aussi, il vous sera possible de récupérer des munitions ou de la nourriture, histoire de vous remonter le moral lorsque les événements tournent en votre défaveur. Assez perfectionniste au niveau des détails sanguinolents, lors de l'utilisation du lance-flamme par exemple, on voit parfaitement les corps des victimes se carboniser sur place, tels des poulets au barbecue. Mercs est également très réaliste au niveau des animations sonores. Mettant d'emblée le joueur dans le feu de l'action, Mercs n'a à mes yeux qu'un seul et unique défaut, il ne peut se jouer que tout seul, alors que la version arcade, elle, possédait une option permettant de jouer à deux. D'une difficulté parfaitement dosée du début à la fin, Mercs rendra fous tous les fanas de la gâchette et tous les Rambo qui passent leur journée à mater les infos à la télé entre deux Stallone.

J'm DESTROY


Cette conversion du jeu d'arcade est excellente, c'est le meilleur Commando sur Megadrive. Bien sûr, ce n'est pas un jeu pour les intellos: y a pas à se poser de questions, on avance en tirant sur tout ce qui bouge. Mais ce n'est pas un problème, je suis sûr que cela ne vous déplaît pas et que vous prendrez le même plaisir que moi à transformer gentiment vos ennemis en torches humaines à grands coups de lance-flammes. Que voulez vous, nous avons des plaisirs simples et innocents! Si l'on passe tout son temps à tirer sur l'ennemi comme un malade, les situations sont suffisamment variées pour que l'on ne risque pas de s'ennuyer une seule seconde. La réalisation est superbe et la jouabilité parfaite, Sega a fait du très beau boulot même si l'on regrette qu'il ne soit pas possible de jouer à deux comme dans le jeu d'arcade. Ca, c'est un jeu d'action comme on les aime.

AHL

Aero Baster		419 F
After Burner II		369 F
Arcus Odyssey	**New**	**419 F**
Arnold Palmer Golf		369 F
Atomic Robo Kid		399 F
Batman		399 F
Bonanza Bros.		369 F
Cynoug		399 F
Darius II		419 F
Devil Hunter Yoko		399 F
Dick Tracy		369 F
Dinoland	**New**	**369F**
Elemental Master		399 F
Fantasia		429 F
Fastest One	**New**	**399F**
Fatmam		399 F
Final Blow(James Buster..)		369 F
Fire Mustang		399 F
Ghouls'N Ghosts		399 F
Golden Axe		369 F
Hard Driving		399 F
Heavy Unit		399 F
Hell Fire		369 F
Jewel Master	**New**	**399F**
Joe Montana Football		399 F
John Madden Football		449 F
Kageki		399 F
Marvel Land		399 F
Megatrax	**New**	**399F**
Mickey Mouse		369 F
Midnight Resistance		399 F
Monster Lair		369 F
Moonwalker		369 F
Mystic Defender		369 F
Out Run	**New**	**419 F**
Pga Tour Golf		449 F
Phantazy Star II		599 F
Phantazy Star III	**New**	**599F**
Populous		449 F
Revenge Of Shinobi		369 F
Ring Side Angel		399 F
Saint Sword		399 F
Shadow Dancer		399 F
Sonic The Hedgehog		429 F
Spider-Man	**New**	**429F**
Street Of Rage	**New**	**419 F**
Street Smart	**New**	**399F**
Super Air Wolf		369 F
Super League Baseball 91		369 F
Super Monaco Gp		369 F
Super Real Basketball		399 F
Super Volleyball		399 F
The Strider		369 F
Thunder Force III		399 F
Thunder Fox	**New**	**399F**
Valis III		419 F
Vapor Trail	**New**	**399F**
Wardner		369 F
Wrestle War		399 F

Le plus grand club d'échange de France

Venez échanger les jeux que vous avez finis. Venez prendre le jeu dont vous rêviez, sans payer* ! Echangez 1 jeu contre 1 pour une modique somme. (de 50 à 100f)
** en donnant 2 jeux*

Shoot Again

La référence console, 145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tel : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, Bus 60 et PC.

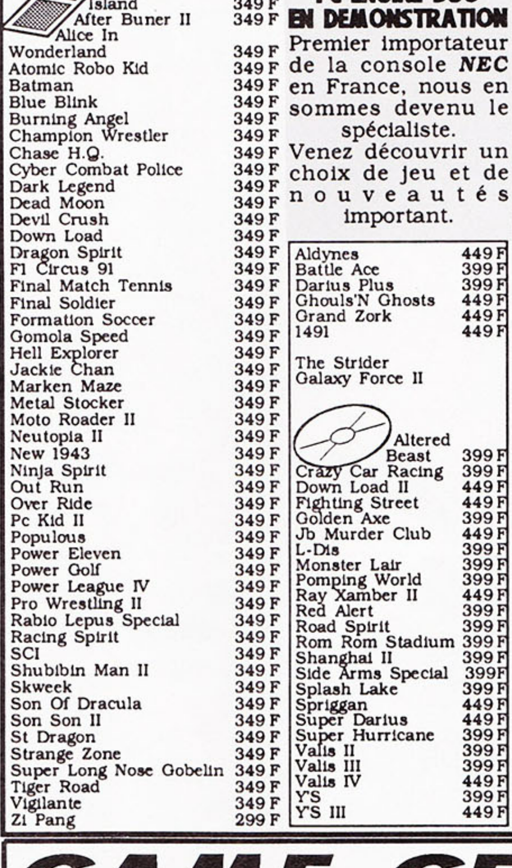
NEWS MEGADRIVE

Street of rage	**399 f**
Fantasia	**429 f**
Galaxy force II	**399 f**
Space gomola	**399 f**
Spiderman	**429 f**
Y's III	**449 f**
Devil crush	**449 f**
Kabuki soldier	**399 f**
Megatrax	**399 f**
Thunder fox	**399 f**
Dinoland	**399 f**
Monter world III	**399 f**
Dragon eye plus	**399 f**
PS III	**499 f**

990 Frs la MEGADRIVE*
*Sans jeux

1490 Frs la MEGADRIVE avec 1 jeux et 2 manettes.

99 Frs l'adaptateur de jeux japonais pour console Francaise



Adventure Island	349 F
After Buner II	349 F
Alice In Wonderland	349 F
Atomic Robo Kid	349 F
Batman	349 F
Blue Blink	349 F
Burning Angel	349 F
Champion Wrestler	349 F
Chase H.Q.	349 F
Cyber Combat Police	349 F
Dark Legend	349 F
Dead Moon	349 F
Devil Crush	349 F
Down Load	349 F
Dragon Spirit	349 F
F1 Circus 91	349 F
Final Match Tennis	349 F
Final Soldier	349 F
Formation Soccer	349 F
Gomola Speed	349 F
Hell Explorer	349 F
Jackie Chan	349 F
Marken Maze	349 F
Metal Stocker	349 F
Moto Roader II	349 F
Neutopia II	349 F
New 1943	349 F
Ninja Spirit	349 F
Out Run	349 F
Over Ride	349 F
Pc Kid II	349 F
Populous	349 F
Power Eleven	349 F
Power Golf	349 F
Power League IV	349 F
Pro Wrestling II	349 F
Rabio Lepus Special	349 F
Racing Spirit	349 F
SCI	349 F
Shubibin Man II	349 F
Skweek	349 F
Son Of Dracula	349 F
Son Son II	349 F
St Dragon	349 F
Strange Zone	349 F
Super Long Nose Gobelin	349 F
Tiger Road	349 F
Vigilante	349 F
Zi Pang	299 F

PC ENGINE DUO EN DEMONSTRATION

Premier importateur de la console **NEC** en France, nous en sommes devenu le spécialiste. Venez découvrir un choix de jeu et de nouveautés important.

Aldynes	449 F
Battle Ace	399 F
Darius Plus	399 F
Ghouls'N Ghosts	449 F
Grand Zork	449 F
1491	449 F
The Strider	
Galaxy Force II	
Altered Beast	399 F
Crazy Car Racing	399 F
Down Load II	449 F
Fighting Street	449 F
Golden Axe	399 F
Jb Murder Club	449 F
L-Dis	399 F
Monster Lair	399 F
Pomping World	399 F
Ray Xamber II	449 F
Red Alert	399 F
Road Spirit	399 F
Rom Rom Stadium	399 F
Shanghai II	399 F
Side Arms Special	399 F
Splash Lake	399 F
Spriggan	449 F
Super Darius	449 F
Super Hurricane	399 F
Valis II	399 F
Valis III	399 F
Valis IV	449 F
Y'S	399 F
Y'S III	449 F

NEO GEO

	Vente	Loc	loc
Néo géo	**2990 f**		
Néo géo + 1 jeu	**3490 f**	**300 f**	**350 f**
Nam 75	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Cyber lip	**990 f**	**120 f**	**175 f**
Super spy	**990 f**	**120 f**	**175 f**
Magician lord	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
League bowling	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Riding hero	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Baseball star	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Top player golf	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Joy joy kid	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Ninja combat	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
King of monster	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Asso II	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Ghost pilot	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Sen go ku	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Burning fight	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Raguy	**1290 f**	**120 f**	**175 f**
Joe boxer	**1290 f**	**120 f**	**175 f**

Vous avez un moniteur Amstrad. Les nouvelles console vous intéressant ne fonctionnent pas sur votre TV. L'adaptateur Amstrad résoudra ce Probléme.

249 FRS L' ADAPATEUR

TOP 10

1. **:Street of rage MEGADRIVE**
2. **:Sonic MEGADRIVE**
3. **:1941 SUPER GRAFX**
4. **:Mickey GAME GEAR**
5. **:Arthur quest SUPER FAMICOM**
6. **:Valis 4 NEC**
7. **:Pc kidd 2 NEC**
8. **:Thunder fox MEGADRIVE**
9. **:Fantasia MEGADRIVE**
10. **:Megatrax MEGADRIVE**

Actraiser		595 F
Arthur Quest	**New**	**695 F**
Augusta		645 F
Castlevania IV	**New**	**645F**
Darius Twin		695 F
Dragon's Eye		645 F
Earth Defense Force		**645F**
F1 Exhaus Heat	**New**	**645F**
F-Zero		395 F
Final Fight		645 F
Goemon Fight		645 F
Hyper Zone		595 F
Joe And Mac	**New**	**645F**
Otogirisou		595 F
Pilot Wings		595 F
Populous		545 F
Super Mario World		595 F
Super R-Type		545 F
Super Tennis	**New**	**595F**

A VENIR :

Novembre		
Zelda III	*Hit*	645 F
Dimension Force		645 F
Super Pro Wrestling		645 F
Super Chinese		645 F
Nosferatu	*Hit*	645 F
Earth Light		595 F
Dungeon Master		695 F
Raiden Trad	*Hit*	595 F
Décembre :		
Thunder Spirit	*Hit*	595 F
Xadrion		595 F
Stg		645 F
Silva Saga		645 F
Super Pinball		645 F
Battle Commander		595 F
Super Formation Soccer		595 F

SUPER FAMICOM

Des effets de zoom, de rotation, un son stéréo 16 voies d'une qualité extaordinaire, c'est ce que vous propose la console 16 bits de **NINTENDO.**

SUPER FAMICOM avec un jeu ; Nous téléphoner

SUPER FAMICOM sans jeu : **2490 frs**

GAME GEAR

La console de la rentrée

JOUEZ OU VOUS VOULEZ !

Vous possédez une ***MEGADRIVE*** *ou une* ***MASTER SYSTEM****, vous aimez la qualité de vos jeux SEGA, alors retrouvez ce plaisir partout où que vous soyez, en voiture, en avion, à la plage, à l'école ou même dans votre lit, pensez à la* ***GAME GEAR.***
Découvrez ***GG Shinobi, Wonder boy, Dragon crystal, Mickey, Super Monaco GP****, et des dizaines d' autres petites merveilles. Découvrez le plaisir de jouer,* ***LE VRAI !***

1 Jeu 245 Frs

Game gear + Mickey mouse	***1090 f***
Game gear + Columns	***990 f***
Adaptateur secteur pour GG	***199 f***
VS câble	***249 f***
Et beaucoup d' autres accessoires...	

Adventure Of Gerubi	245 F
Chaes H.Q.	245 F
Columns	245 F
Devilish	245 F
Dragon Crystal	245 F
Eternal Legend	245 F
G-Loc	245 F
Gg Fantazy Zone	245 F
Gg Shinobi	245 F
Griffin	245 F
Halley Wars	245 F
Magical Guy	245 F
Magical Puzzle	245 F
Mappy	245 F
Mickey Mouse	245 F
Out Run	245 F
Pac Man	245 F
Pengo	245 F
Pop Breaker	245 F
Psychic World	245 F
Rastan Saga	245 F
Ryu Kyu	245 F
Shikinjho	245 F
Skweek	245 F
Super Baseball 91	245 F
Super Golf	245 F
Super Monaco GP	245 F
Waga Land	245 F
Wonder Boy	245 F
World Stadium Baseball	245 F

Bon de commande à découper et à retourner à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75019 Paris

FRAIS DE PORT
❑20 frs par jeu pour les commandes en chéques et CB.
❑50 frs par jeu pour les commandes en contre remboursement

Je désire commander le matériel suivant

Qté	Désignation	Prix
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
	Frais de port	:
	Participation au frais d'emballage	+ 10 F
	Montant total	:

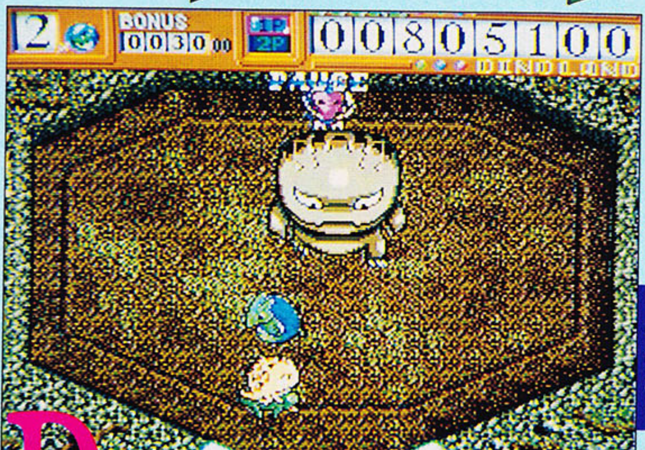
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Ville ....
Code postal .... Date ....
Téléphone .... Signature

Chéque ❑, Contre remboursement ❑, Carte bleue n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date d' expiration ☐☐ ☐☐

Je posséde une : Megadrive❑, Coregrafx (Supergrafx ou GT)❑, Master system❑, Neo geo❑, Super famicom❑, Game gear❑, Game boy❑, autres

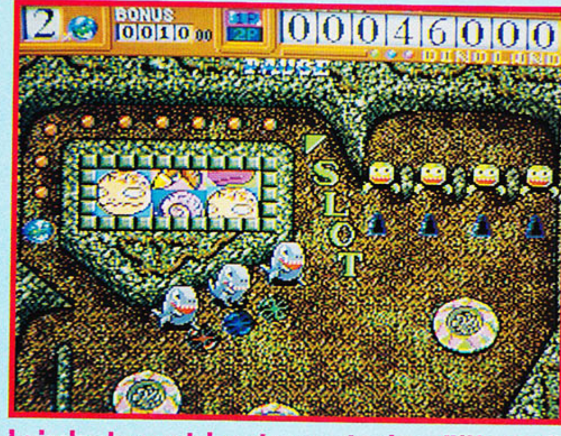
DINO LAND

Voici l'aire de jeu préhistorique. Des tyrannosaures en mouvement passeront assez régulièrement à proximité de vos flippers, dans l'intention de dévier la boule dans la cave.



Allumez toutes les lumières autour de la capture marquée Boss et votre boule se transformera en petit monstre, qui devra affronter le boss grâce à votre votre habilité au flipper.

Personnellement, j'aime bien aller au bistrot boire un verre et maltraiter un peu le flipper, Je sais que je ne suis pas le seul dans ce cas. Seulement, aujourd'hui, le flipper arrive à la maison par le biais de votre Megadrive et pour la boisson, il doit bien y avoir quelque chose dans le frigo. Le flipper s'appelle Dino Land. Ca jvous vous en seriez douté, vu les bestioles préhistoriques qui servent de targets et la possibilité de secouer le plateau de jeu sans jamais faire tilt. Ce qui est moins évident, c'est l'utilité du jackpot en haut à gauche. Allez j'essaye. Bingo! trois oiseaux. La baraka! je m'envolle pour un flipper se déroulant dans les nuages. Trois crustacés et je plonge dans le monde aquatique.(N'en parlez surtout pas à Luc Besson sinon on aurait droit à la "guerre du feu" sous- marine!). Pour résumer un peu la situation, il s'agit de plusieurs flippers en un, avec des boss à dégommer à coups de boules.



Le jackpot permet de se transporter dans différents éléments: un flipper sous l'eau ,dans le ciel ou sur terre.

Ce boss n'est pas le plus gros, mais c'est le petit qu'il faudra détruire grâce à la tranformation de la boule en petite bête préhistorique.





Il est très difficile de retrouver les sensations du flipper avec ce genre de jeu sur console. Il manque le contact avec la machine à quatre pattes, pas assez bien rendu techniquement. Il manque aussi l'intêret de claquer pour ne pas perdre complètement son argent. Ce flipper sur console offre pourtant d'autres possibilités très rares chez les Bally et autres Gottlieb. Le fait de pouvoir jouer sur plusieurs plateaux ou de se retrouver face à un boss pour un combat "flippant" par exemple. Cela relance le plaisir pour un temps, mais ne vous attendez pas à beaucoup d'originalité. Quand à moi, je vous laisse. Michel un café pour moi et une pièce de 10 balles pour le flipper S.T.P !

RASTAFOO

EDITEUR : WOLFTEAM
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
GENRE : FLIPPER
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTINUE : OUI

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 17

GLOBAL : 40%

MEGA DOSSIER

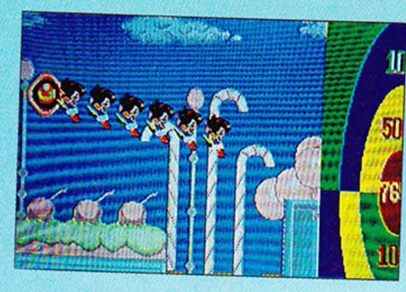


Marvel Land est un jeu grand, très grand, TROP grand; j'emprunte des warps zones, sinon il faudrait 20 pages pour le Mégadossier de ce jeu. L'histoire est simple: l'affreux Mowle the mole a capturé les 3 fées gardiennes et la princesse Peppermint pour s'emparer du royaume. Prévenu par votre amie Bunny, vous accourez, car vous êtes Paco l'enfant-dragon, et il va falloir assurer un max pour sauver la belle, car la chose que vous aimez le plus au monde, ce sont les baisers!



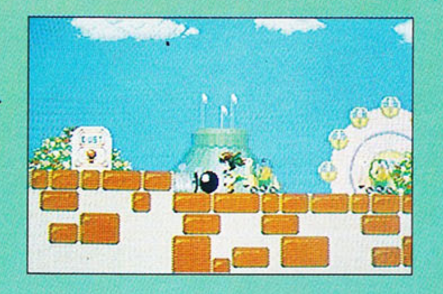
MEGA DRIVE

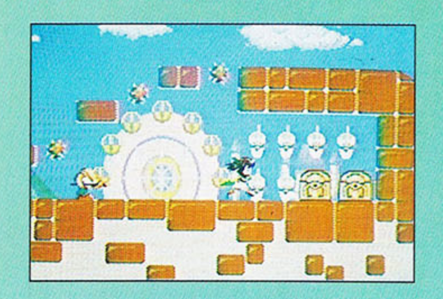
Cet objet avec une flèche est une toupie à clone. Elle vous est nécessaire pour passer certains endroits, car elle vous accroche avec vos clones et vous propulse à des endroits autrement inaccessibles.



MONDE 1-1

1: Dès le début, courez, attaquez les monstres et sautez sur les poubelles pour attraper les bonus. Une fois arrivé au ressort, poussez-le vers la gauche et relâchez.
2: Continuez à avancer, et lorsque vous arrivez à cette plate-forme, sautez dessus, et poussez la poubelle. Vous trouverez des clones.



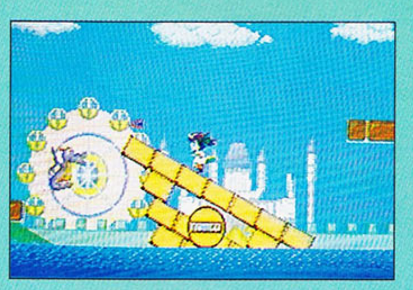
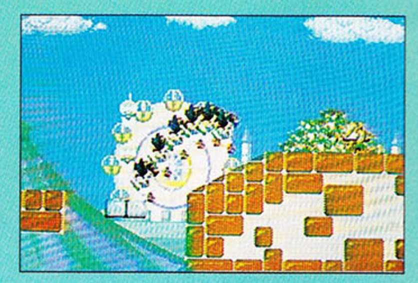




MONDE 1-2

1: A cet endroit, prenez garde, car pour aller chercher les ailes, il faudra passer sous des piquants. Une fois leurs mouvements repérés, il n'y aura plus de problèmes.
2: Une fois les ailes en votre possession, prenez votre élan sur le monticule, et sautez. Mettez-vous à voler et vous verrez une porte qui vous mènera au 1-3.


MONDE 1-3

1: A cet endroit, prenez garde aux dragons qui vous crachent dessus, tout en surveillant la passerelle qui bascule.
2: N'oubliez surtout pas d'explorer les différents étages à cet endroit, car des clones y sont cachés.

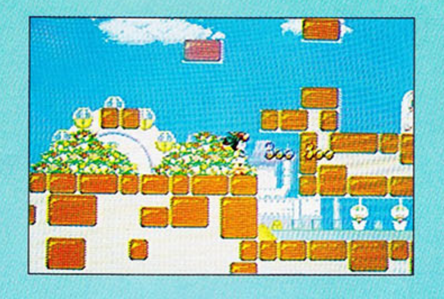
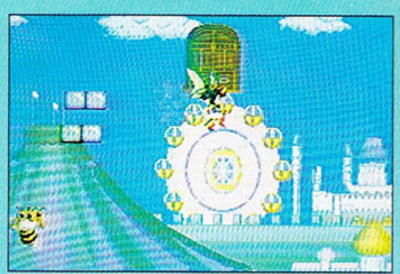


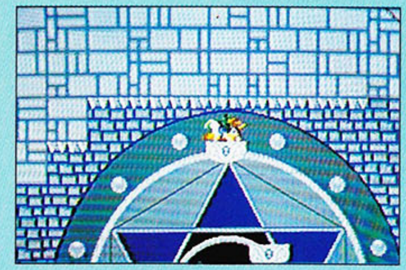

MONDE 1-4

1: Vous voila embarqué dans un sale manège. Peu dangereux, je vous préviens quand même que les têtes de mort détruisent un clone si vous les prenez.
2: La pub vous tuera! A ce panneau, n'essayez pas de sauter, mais accroupissez-vous, c'est plus sûr.


MONDE 1-5

1: Au début, il y a une pente. Prenez votre élan et sautez au bon moment, puis montez dans le renfoncement où l'on voit une poubelle (voir photo), prenez les clones et tapez dans le mur du bas pour le détruire, prenez les ailes...
2: ...remontez, sautez, volez , et vous verrez une porte qui vous mènera au:



MONDE 1-7

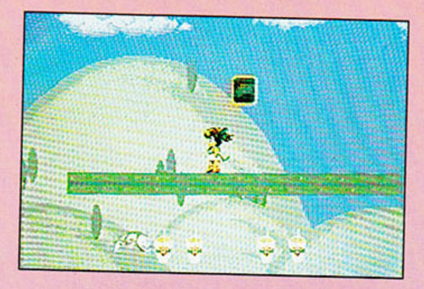
1: Vous arrivez sur une plaque en rotation avec des pics. Suivez le passage vers le bas, prenez garde à la mole-rocket qui arrive, continuez sur le pont. Vous apercevez des plateformes qui tournent. Sautez sur celle qui décrit le cercle le plus large, et quand vous montez, accroupissez-vous.
2: BOSS: Le faucon à trois pattes vous propose un marché: il vous donne une des trois fées si vous le battez au Janken (pierre, feuille, ciseau en japonais). Le combat arbitré par Bunny se déroule comme suit: deux images tournent en bas de l'ecran, elles représentent le signe que vous allez jouer. Si c'est bon pour vous, tapez le boss. Si c'est mauvais, protégez-vous en vous mettant à gauche.
Ce jeu se déroule en 3 manches.
Après ce sera le bonus stage.
BISOU: Vous voilà avec un trident en poche... et un baiser sur la joue.

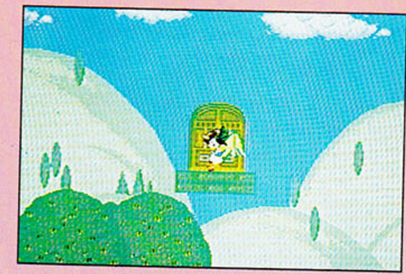


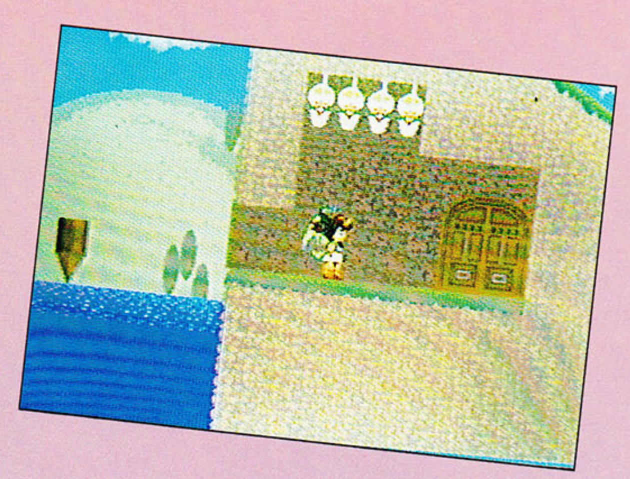


MONDE 2-1

1: Au début de ce stage, vous trouverez un coffre avec des ailes. Bien utilisées, elles vous emmèneront...
2: ...a une warp zone qui mène au monde 2-2. Si vous manquez d'élan pour parvenir à cette porte, vous pouvez reprendre appui sur une rocket-mole qui traîne.







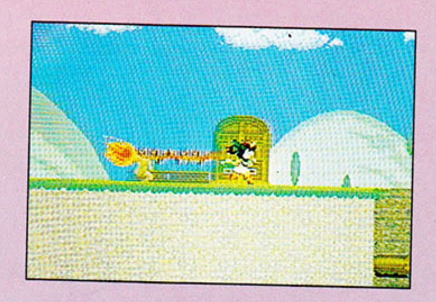
MONDE 2-2

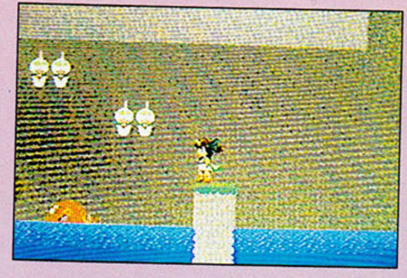
1: Vous réapparaissez en plein milieu d'une série de grandes roues. Sautez sur la troisième, en dessous de celle-ci se trouvent des bonus et une warp zone qui mène au monde 2-3.



MONDE 2-3

1: Courez vers la droite, vous verrez une porte qui mène au monde 2-5, mais...
2: ...si vous descendez dans la fosse, vous trouverez une vie vers la gauche, où il vous faudra voyager sur les baleines.



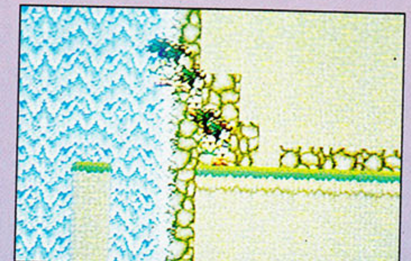




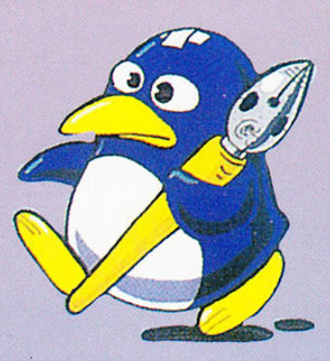
MONDE 2-5

1: N'hésitez pas, suicidez-vous. Vous recommencerez au début du stage. Montez les escaliers, puis prenez les plateaux de gauche et repartez vers la droite. Sur une plateforme, vous verrez un coffre qui contient des ailes.
2: Vous allez passer devant une porte, ne la prenez pas, elle ramène au 2-3. En allant un peu loin, puis en descendant, vous trouverez des clones...
3: ...et avec ces derniers,vous pouvez percer le mur en bas à gauche, vous y trouverez plein de bonus. La sortie se trouve juste au-dessus.



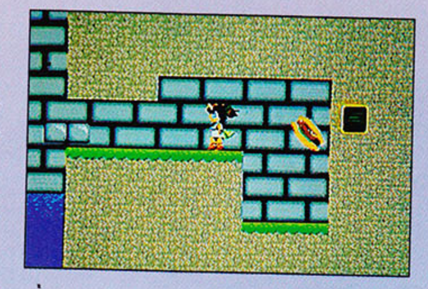






MONDE 2-6

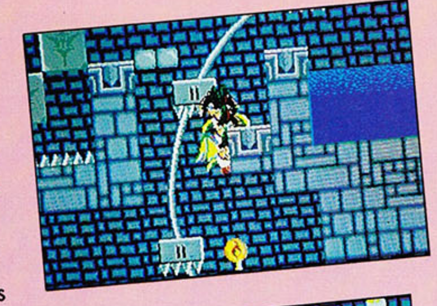
1: Dès le départ, profitez de votre invulnérabilité et courez le plus loin possible afin d'echapper aux requins-pleureurs. Arrivé à une petite plateforme, vous remarquerez qu'un petit bout de plateau s'enfonce dans une paroi. Sautez dessus et accroupissez-vous. Il vous emmène vers des ailes.
2: Muni de vos ailes, voletez sans crainte jusqu'à l'endroit qui est sur la photo. Il se trouve des clones qui vous seront bien utiles dans le monde 2-7.

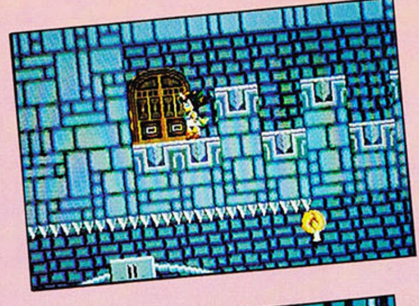




MONDE 2-7

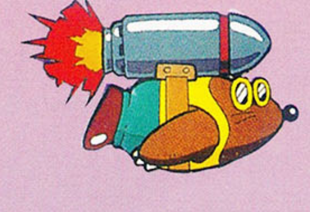
1: Dans ce château, il y a différents passages; voici le mien: montez en prenant garde aux têtes de méduses, vous arriverez à un endroit où se trouvent 2 coffres et une méduse. Prenez ailes et clones, puis descendez le plus bas possible. Il y a un passage en bas à droite.
2: Continuez à droite, en évitant les pointes dans les escaliers, puis montez et prenez la porte.
3: Hourra! Derrière cette porte se trouvent 5 vies, cachées dans divers coffres. Montez, repassez la porte. Puis montez vers la droite, il y a un petit ascenseur qui va vous conduire au Boss.
4: Boss: Cet être vous propose un marché: une fée contre un jeu stupide. D'un coté Bunny, de l'autre, la belle-mère. Il y a une série de pompes, et il faut trouver laquelle gonfle le ballon qui éclatera et arrosera la belle-mère.
Si vous avez un autofire, no problemo, sinon, essayez toutes les pompes en restant 1 seconde sur chacune, et restez sur celle qui fait gonfler le ballon.
KISS: un 2ème trident, un 2ème bisou.













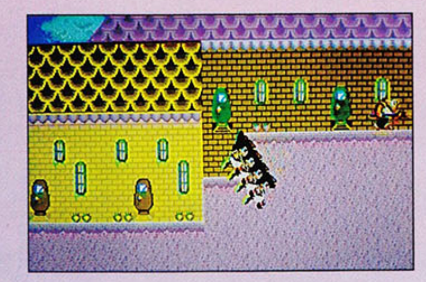




MONDE 3-1

1: Vers le milieu de ce stage, n'hésitez pas à grimper sur la plateforme qui se trouve en hauteur, afin de trouver des clones gardés par une taupe.
2: Et avec ces clones, vous allez péter ce mur...
3: ... qui conduit à une porte, qui mène au plafond. Attention, le 1er coffre avant cette porte contient un ennemi.









MONDE 3-2

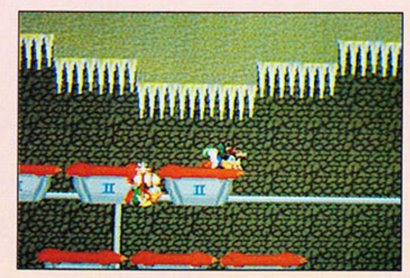
1: Au début du stage se trouve une porte derrière vous. Elle vous mène à une vie qui est à gauche de la photo, dans le coffre.
2: Après avoir pris la vie, revenez au debut du stage, avancez un peu, et prenez la porte du bas, sans oublier les clones au-dessus.
3: Vous apparaissez au sommet d'une pente. Dévalez-la, puis arrêtez-vous à la 1ère poubelle venue, et poussez-la: elle contient une porte.
4: Prenez cette porte, et elle vous mènera à une vie que voici. Repartez, et la porte ne vous emmènera plus au même endroit. Vous vous retrouverez sur des plateaux qu'il faudra escalader pour finir le stage.

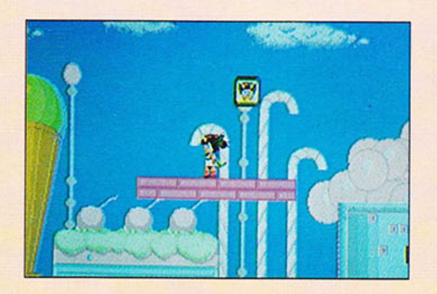


MONDE 3-3

1: Attention, car à cette grande roue-ci, il y a 3 trains différents. Je vous conseille de rester sur le 1, puis le looping passé, de sauter sur le 2.
2: N'oubliez pas de vous accroupir à certains passages, sinon c'est la fin.



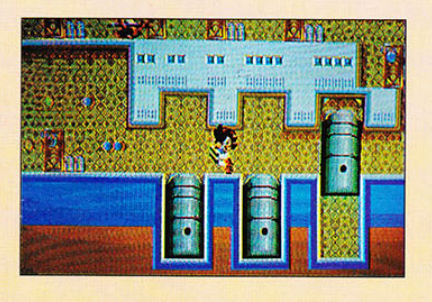


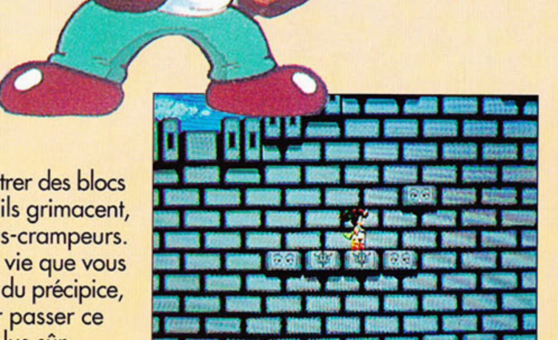




MONDE 3-4

1: Sautez sur les ballons dans l'eau pour progresser, puis montez sur la plateforme avant le tonneau, et continuez de grimper. Voilà des clones. Redescendez maintenant.
2: Le tonneau: pour avancer, il faut aller dans la direction inverse du sens de la progression, comme dans les cartoons. Une fois sur le bateau, attention au pilon, et à la grande roue, car il faut adroitement sauter sur les petits rayons qui tournent.
3: Après avoir traversé un navire, le calvaire recommence. Les 3 pilons tombent par intermittence, donc, observez leur cadence.





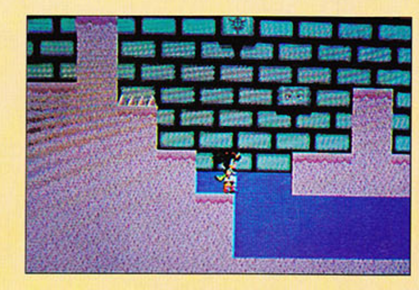


MONDE 3-5

1: Dans les mondes 3-5 et 3-6, vous allez rencontrer des blocs comme sur la photo. Regardez leur tête, quand ils grimacent, ils vont bientôt disparaître. J'appelle ça les blocs-crampeurs.
2: Pas grand-chose dans ce niveau, à part cette vie que vous pouvez atteindre en vous laissant tomber du bord du précipice, puis en déviant habilement sur la gauche. Pour passer ce stage facilement, passez par le plafond, c'est plus sûr.









MONDE 3-6

1: Commencez par sauter sur le dos d'une mole-rocket, et continuez sur le plafond, peinard.
2: Au bout d'un moment, redescendez et ô miracle, vous verrez qu'en sautant dans la flotte, vous n'avez que dalle, car c'est de la fausse. Il y a des bonus vers la droite de la photo (donc à gauche si vous arrivez à droite).
3: Avant la fin du stage, ne foncez pas comme une bête, car ces clones vous seront utiles pour le niveau qui suit.













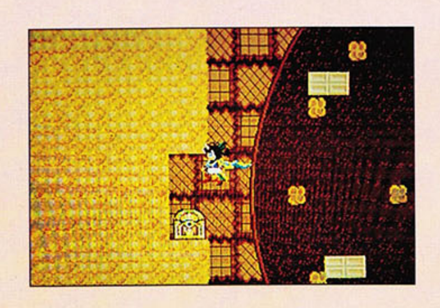


MONDE 3-7

1: Vous voilà dans un biscuit géant! Pour le moment, allez toujours vers la droite sans tomber dans le jus de réglisse. Puis suivez les flèches.
2: Paco, toujours plus haut, trouvera des ailes, et poussera le missile comme s'il s'agissait d'une boule.
3: A-pic, laissez-vous descendre, et avec les ailes récupérées avant, faites un tour en bas à gauche, où une vie vous attend.









4: Après la vie, repartez vers la droite, et laissez-vous tomber. Le coffre contient des clones, que vous utiliserez afin de détruire le caméléon, en prenant garde aux pics.
5: Après, il y a une série de rondins qui tournent au-dessus de vous; avant d'y aller, tuez les trois taupes qui sortent de terre, puis allez chercher des ailes dans la cavité du mur. Maintenant, la forme tournoyante est à votre portée. Après cela, une descente vous attend, avec des pics placés au hasard. Pensez à freiner avec vos ailes.

6: BOSS: La tartelière vous invite à un jeu très simple: une sorte de Memory. Bunny vous présente une figure, et vous devez la retrouver parmi d'autres. Par exemple, celle de la photo se trouve tout en haut à droite.
SMACK: Elle vous plaît la petite fée, non?

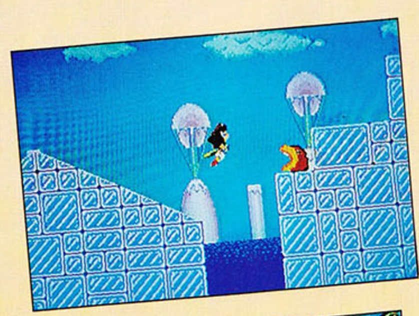






MONDE 4-1

1: Dans ce monde, vous glissez. Prenez donc garde à votre élan. Calculez le moment idéal pour sauter les pentes suivant votre vitesse, mais sachez qu'un mauvais élan entraîne un mauvais saut.
2: Il serait dommage de tomber, car les crocos sont en appétit. Sur ce genre d'obsacles étroits et glissants, il ne faut pas freiner brusquement, mais sauter sans s'arrêter, votre vitesse diminuant ainsi sans mettre votre vie en danger.
Arrêtez-vous pour les clones, si votre vitesse le permet.
3: Attention, timing! A cet endroit, il faut ré-atterrir sur le plateau en mouvement, sinon plouf! Regardez sur la photo la traînée laissée par les clones, et reconstituez leur parcours, vous verrez à quel niveau sauter.
4: Si vous avez réussi à sauter, continuez par le haut, où se trouve un bonus et une mole-rocket. Sautez sur son dos, et de son dos, sautez légèrement vers la gauche, c'est une warp zone pour le monde 4-5.











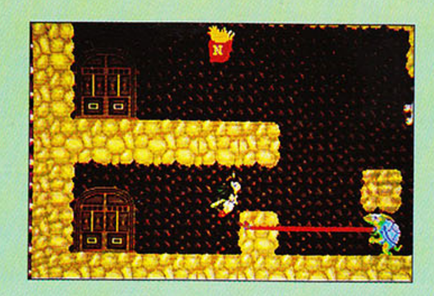






MONDE 4-5

1: Ne vous cassez pas la tête, prenez les clones dans le coffre au-dessus de vous et prenez la porte qui mène au 4-6.



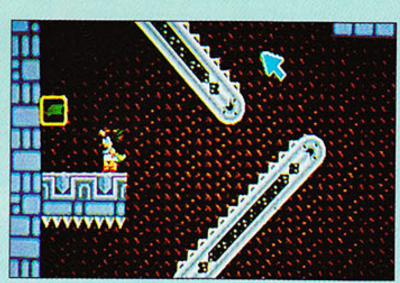
MONDE 4-6

1: Revenez vers la gauche, et avec vos clones, détruisez le coffre qui est sous vos pieds. Prenez les ailes et repartez.
2: Attention, après cet endroit, vous devez sauter vers la gauche, dont le plancher est couvert de piquants. Attendez que le plateau vienne vous chercher.
3: Après être monté, différents monstres vous attendent; puis vous allez arriver à un ascenseur. Prenez-le et sautez au dernier moment. Un tapis roulant vous expédiera dans les pics si vous vous plantez.
4: Au-dessus se trouvent des escaliers roulants. Essayez de prendre vers la gauche le plus possible. A une certaine hauteur, des ailes sont cachées.
5: Avec ces ailes, allez en haut à gauche pour prendre des clones; puis utilisez la toupie à clones pour sauter en haut à gauche.
6: Voici l'ordre dans lequel les pierres doivent être déplacées.
7: BOSS: Vous allez devoir affronter l'affreux MOWLE the mole sous deux formes; le premier jeu est un tataki, jeu traditionnel au Japon. Votre tête et celle de votre ennemi sortent à intervalles réguliers de trous dans le plancher. Quand vous vous trouvez à côté de lui, n'hésitez pas à lui défoncer la tête avec votre marteau. Et si vous gagnez, ce sera l'affrontement final:
8: FINAL BOSS: Il tire des lasers que seuls vos tridents (qui vous tournent autour) peuvent arrêter. Frappez-le avec des clones si vous en avez. Sinon, sautez, et le rayon des tridents variera jusqu'a atteindre votre adversaire. Good luck!
LA FIN: Mowle est vaincu. Je ne doute pas que Paco sera noyé sous les baisers: sssssssmack!

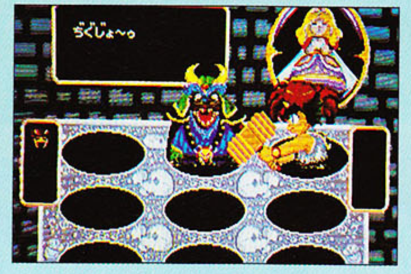






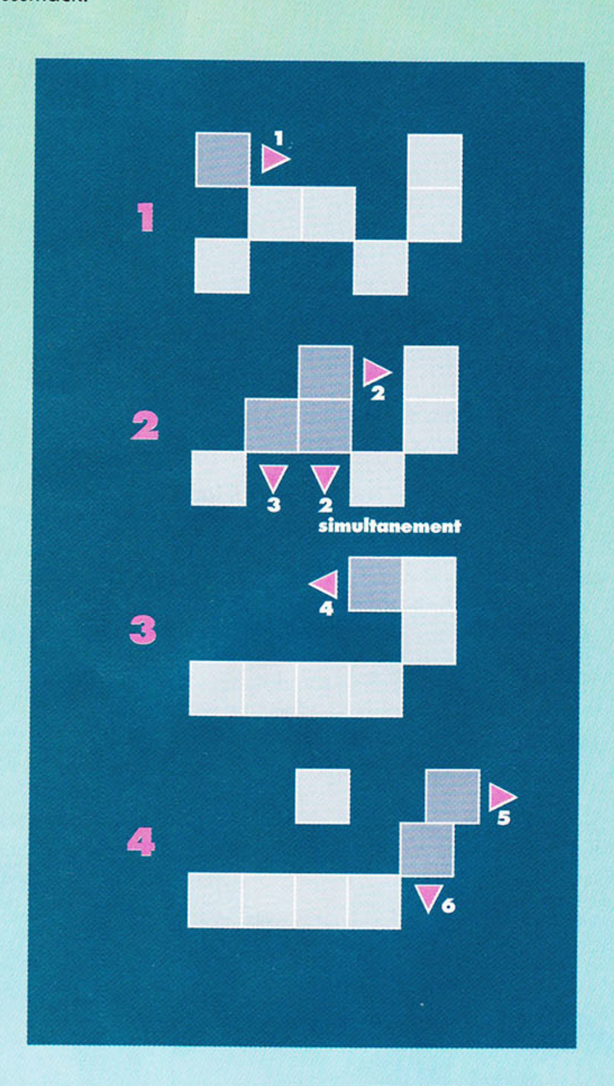




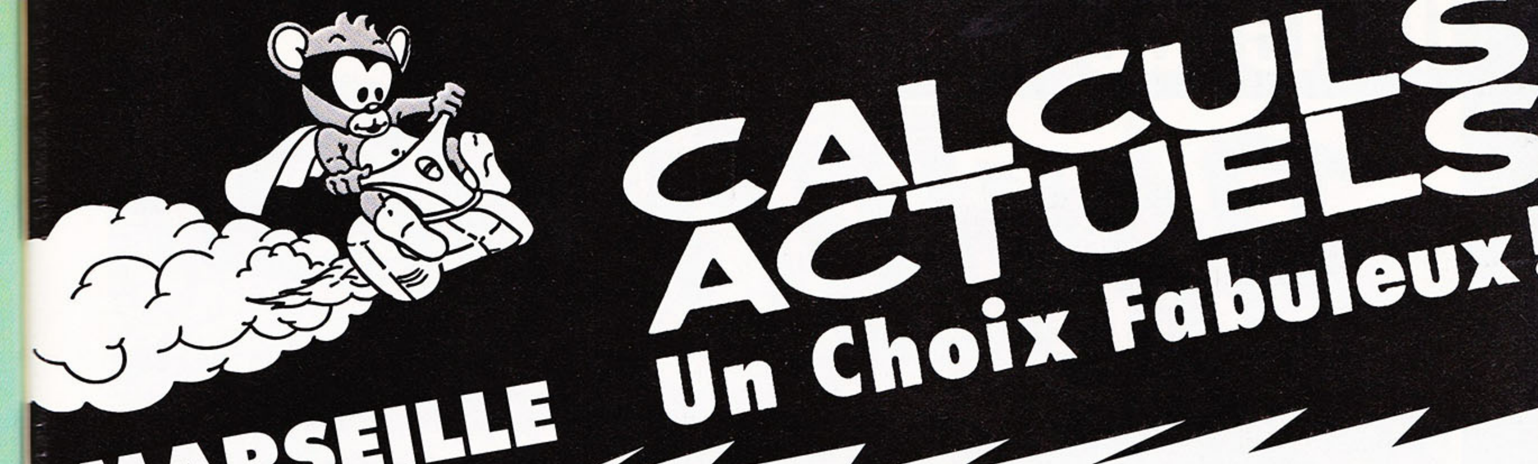








Dossier réalisé par Greg, avec l'aide de Lolosnatcher et Guilius.



MEGADRIVE

Console japonaise
50 ou 60 Hertz
avec 1 pack de 2 jeux 1 390,00 F

STREET OF RAGE disponible	445,00 F
SONIC disponible	389,00 F
Accessoires	
Péritel	150,00 F
Adaptateur	150,00 F
Manette Arcade Power	425,00 F

Cartouches japonaises

AFTERBURNER II	399,00 F
ATOMOC ROBOKID	379,00 F
BONANZA BROS.	389,00 F
DARIUS II	389,00 F
DEVIL HUNTER	449,00 F
DICK TRACY	390,00 F
DJ BOY	330,00 F
ELEMENTAL MASTER	389,00 F
ESWAT	389,00 F
FIRE MUSTANG	430,00 F
GAIARES	350,00 F
GHOSTBUSTERS	389,00 F
GOULS'N GHOST	389,00 F
HARD DRIVIN	379,00 F
HEAVY UNIT	389,00 F
HELL FIRE	389,00 F
MARVEL LAND	485,00 F
MICKEY MOUSE	350,00 F
OUT RUN	449,00 F
PHELIOS	389,00 F
RAIDEN	550,00 F
SAINT SWORD	445,00 F
SHADOW DANCER	250,00 F
SONIC	389,00 F
WONDER BOY III	350,00 F

Cartouches françaises

AIRBUSTER	449,00 F
ALIEN STORM	490,00 F
BIMINI RUM	449,00 F
DICK TRACY	390,00 F
FAERY TALES	490,00 F
FANTASIA	440,00 F
FATAL LABYRINTHE	389,00 F
FORGOTTEN WORLD	390,00 F
HARDBALL	480,00 F
JAMES BUSTER BOXING	430,00 F
JAMES POND	420,00 F
JOE MONTANA FOOT.	430,00 F
LAKERS CELTIC	450,00 F
MIDNIHGT RESISTANCE	450,00 F
MUSHA	440,00 F
PHANTESY STAR 2	599,00 F
POPULOUS	450,00 F
SONIC	425,00 F
SPIDERMAN	445,00 F
STOMLORD	535,00 F
STREET SMART disponible	445,00 F
STRIDER	449,00 F
SUPER MONACO GP	389,00 F
SUPER VOLLEY BALL	389,00 F
SUPER THUNDERBLADE	389,00 F
SWORD VERMILLON	499,00 F
VALIS III	

GAME BOY

Console + 1 jeu (Tetris) 590,00 F

ALLEWAY	195,00 F
BUGS BUNNY	195,00 F
BURAI FIGTHTER	195,00 F
CHESS MASTER	195,00 F
DR MARIO	195,00 F
DOUBLE DRAGON	195,00 F
GARGOYLES QUEST	195,00 F
GOLF	195,00 F
KING OF THE ZOO	195,00 F
KWIRK	195,00 F
QIX	195,00 F
RADAR MISSION (MISSION)	195,00 F
SOLAR STRIKER	195,00 F
SUPER MARIO LAND	195,00 F
SIDE POCKET	195,00 F
TENNIS	195,00 F
WIZARDS WARRIOS	195,00 F

Arrivages nouveautés

Batterie	310,00 F
Sacoche	199,00 F
Light Boy	270,00 F
Pin's MARIO	20,00 F
Portes-clefs MARIO	15,00 F

NINTENDO

Console	490,00 F
Console + Turtle Ninja	690,00 F

Toutes les nouveautés sont chez CALCULS ACTUELS

SUPER MARIO 3	430,00 F
A BOY AND HIS BLOD	390,00 F
GOAL	430,00 F
IRON SWORD	430,00 F
GREMLINE II	430,00 F
MEGAMAN II	430,00 F
RAD GRAVITY	390,00 F
QUANTUM FIGHTER	390,00 F
SOLSTICE	390,00 F
TURBO RANCING	390,00 F

Plus de 50 titres à votre disposition

Range Cartouches	290,00 F
Manette double player	
Four score (4 joueurs)	

GAME GEAR

Console + 1 jeu 990,00 F

Sacoche de transport	190,00 F
Convertisseur Naster/Gear	N.C.
CASTEL OF ILLUSION	260,00 F
DEVILISH	290,00 F
FANTASY ZONE GEAR	270,00 F
GLOCK	290,00 F
GOLBY	240,00 F
HALLEY WARS	250,00 F
OUT RUN	280,00 F
RASTAN SAGA	280,00 F
SUPER GOLF	240,00 F
SUPER MONACO GRAND PRIX	250,00 F
WONDER BOY	290,00 F

NEC COREGRAPH

Console Nec + 1 jeu	990,00 F
Puissance 5	1 290,00 F
Core + CD ROM	3 990,0 F

ADVENTURE ISLAND	
BATMAN	369,00 F
BOMBER MAN	375,00 F
CADASH	365,00 F
DEAD MOON	385,00 F
DRAGON SPIRIT	
FINAL BLASTER	355,00 F
JACKY CHAN	365,00 F
KLAX	
MARCHEN MAZE	329,00 F
NEW ZEALAND STORY	
OUT RUN	
OVERRIDE	375,00 F
PC KID II	**350,00 F**
POWER DRIFT	399,00 F
POWER ELEVEN	
P 47	
SHUBIBIMAN II	365,00 F
SILENT DEBUGGER	355,00 F
SPACE HARRIER	299,00 F
TV SPORT FOOTBALL	385,00 F
VEIGUES	369,00 F
VIOLENT SOLDIER	399,00 F
WINNING SHOT	235,00 F
1943	370,00 F

CONSOLE LYNX

Promo
Console + jeu + adap 890,00 F

AMPLITUDE

11, Place du Général de Gaulle 13001 Marseille - Tél. : 91 33 74 17
49, Rue Paradis 13006 Marseille - Tél. : 91 33 33 44 - Fax : 91 33 80 22



Boulder Dash

Quelle joie immense de retrouver Boulder Dash!



Une petite animation transporte votre personnage d'un monde à l'autre, puis la carte des six mondes apparaît. Vous pouvez alors choisir n'importe lequel des niveaux de ce monde, les exécuter dans l'ordre que vous désirez. Ce qui compte, c'est qu'ils soient tous résolus pour passer au monde suivant.

Sur son lit de mort, le vieux Stoneford a appelé son fils, Rockford, auprès de lui. Dans un dernier mouvement, il lui a donné une carte, lui soufflant qu'elle lui permettrait peut-être de devenir très riche, puis il poussa son dernier soupir. Rockford oublia son chagrin bien vite, et partit immédiatement à l'aventure, en route pour de fabuleux trésors.

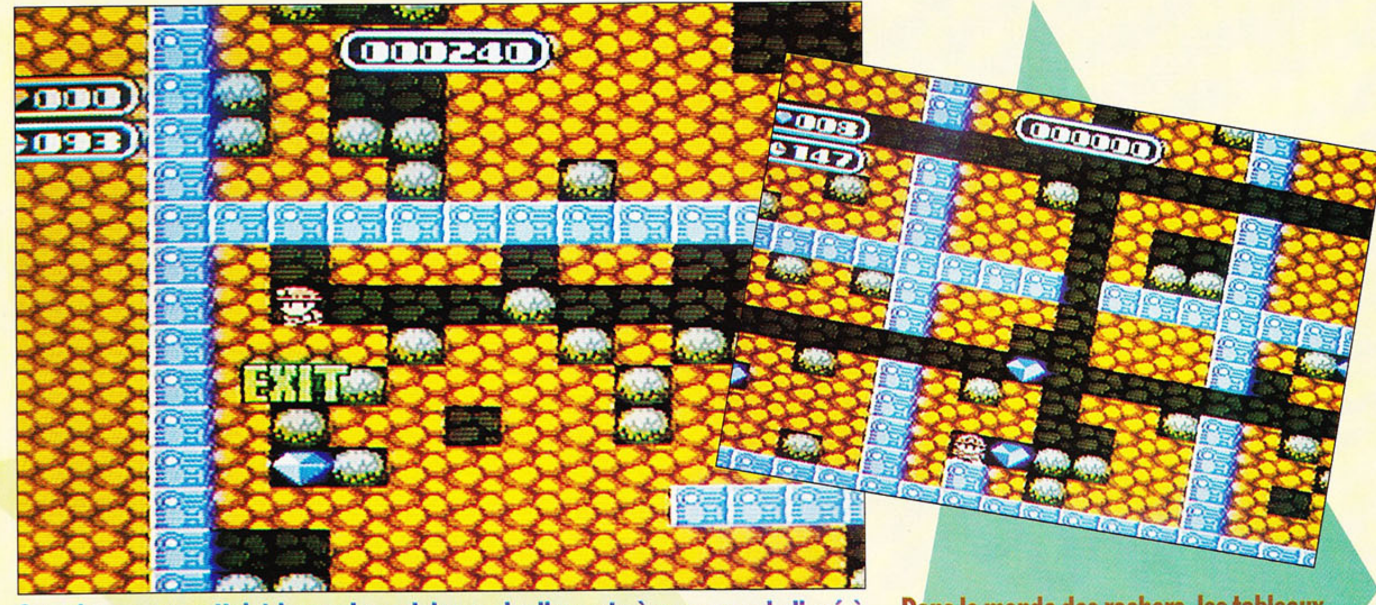
Boulder Dash est divisé en six mondes, eux-mêmes divisés en 4 ou 5 tableaux, où Rockford devra creuser son chemin parmi les pierres, les éboulements et les monstres divers pour récupérer des diamants. Dans chaque tableau, il doit récupérer un nombre minimum de diamants pour que la sortie apparaisse, et pour que le niveau soit résolu. Pour passer au monde suivant, il faut résoudre tous les niveaux du monde précédent.

Le personnage avance dans toutes les directions, il peut pousser des rochers, et doit faire attention à ne pas se faire écraser. Dans certains tableaux, Rockford rencontrera des monstres bien étranges: des abeilles, des pingouins, des papillons, des amibes, des araignées, toutes sortes de bestioles. Certains de ces ennemis se transforment en plusieurs diamants quand on leur balance des rochers sur la tête.

Chaque monde dispose de décors et de monstres différents, suivant un thème précis: rochers, glace, désert, volcans, océan, temple.



nintendo | tests



Quand vous avez atteint le nombre minimum de diamants à ramasser, indiqué à l'écran, l'inscription EXIT s'affiche, et vous n'avez plus qu'à rejoindre la porte de sortie qui se trouve quelque part dans le tableau. Celle-ci n'apparaît qu'une fois les diamants ramassés, et il faut parfois parcourir tout le tableau pour la trouver.

Dans le monde des rochers, les tableaux sont assez simples, ce n'est qu'un entrainement pour s'habituer au jeu. Pour ramasser un diamant, il suffit de passer dessus. L'œil vigilant, Rockford doit faire attention aux rochers, mais aussi au temps qui s'écoule.

Le temps qu'il vous reste pour venir à bout du niveau est affiché ici. Il faut parfois se dépêcher sérieusement.

Le nombre de diamants qu'il vous reste à ramasser pour faire apparaître la porte de sortie.

Classique, comme dans la plupart des jeux, il y a un score. Le voici.

Votre personnage, tout petit, mais casqué et habillé en mineur. Il peut se déplacer partout, et creuser le sol dans toutes les directions.

Un des fameux diamants, le but de votre quête étant d'en récupérer un maximum.

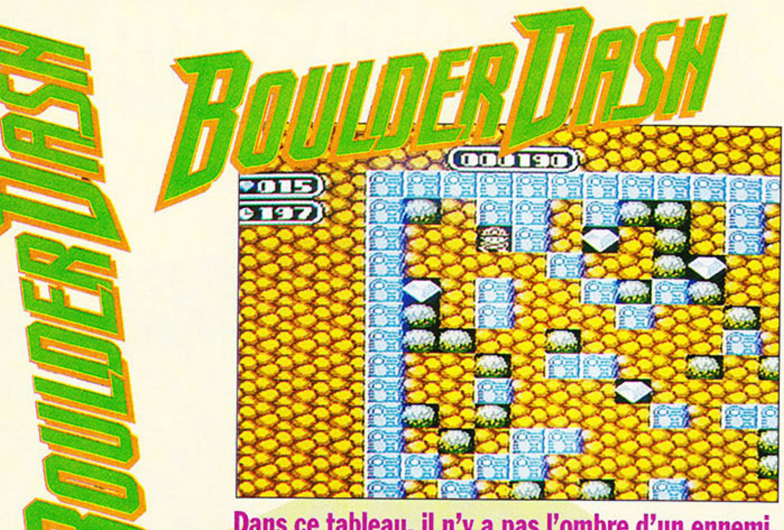


Ce pingouin est bien inoffensif, il est entièrement muré, et comme il n'a pas la possibilité de creuser, il ne viendra pas vous ennuyer.

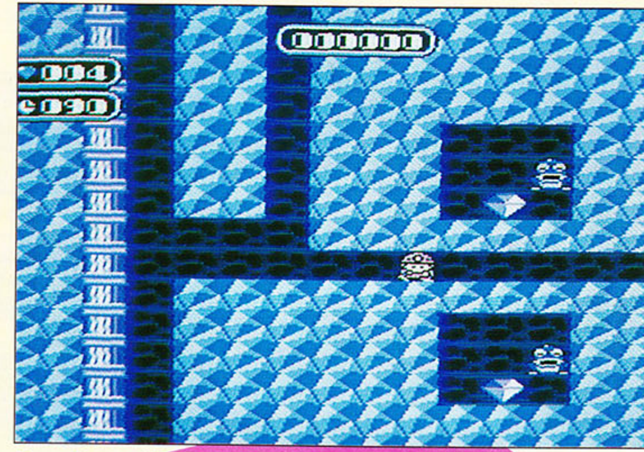
Une variété d'ennemis bien étrange, les Amibes. Elles se multiplient dans leur voisinage direct, bouffent tout, sauf les rochers. Il est possible de les transformer en diamant, en les entourant de rochers. Quand ces Amibes entrent en contact avec un ennemi, elles le transforment en 9 diamants.

Voici un rocher, vous pouvez le pousser, le faire tomber, mais pas le faire remonter. S'il tombe sur un ennemi, autre qu'une amibe, il le tue.

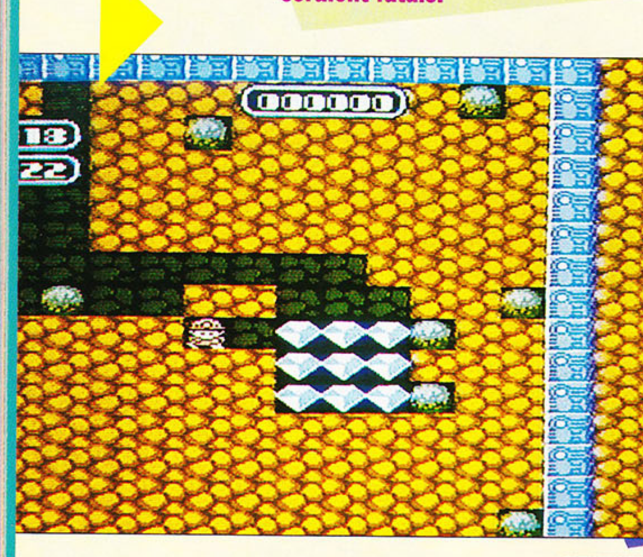
BOULDER DASH



Dans ce tableau, il n'y a pas l'ombre d'un ennemi, mais par contre, les rochers sont très nombreux, et vous devrez zigzaguer en creusant de nombreuses galeries. Attention aux éboulements qui vous seraient fatals.



Dans le monde de la glace, avec les pingouins. Il n'y a pas grand-chose ici, les diamants sont enfermés avec des ennemis. Il faut libérer les ennemis, les perdre dans des labyrinthes que vous aurez creusé, et revenir récupérer les diamants.



Dans ce tableau, il n'y a pas de diamant, il faut donc en fabriquer. Pour cela, il faut tuer les papillons avec des rochers, des diamants apparaissent alors. Le meilleur moyen est de leur tendre un piège, de creuser un long couloir, de disposer un rocher en haut, et de leur pousser dessus.



Autre niveau du monde de glace. Les pingouins sont enfermés, et gardent les diamants. Creusez un long tunnel qui les libérera, ainsi vous pourrez accéder aux diamants. L'idéal, ensuite, est de laisser tomber des rochers derrière soi quand on est poursuivi, ainsi, les pingouins ne peuvent plus vous atteindre.

EDITEUR :
NINTENDO
GENRE :
ARCADE / REFLEXION
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
INFINIS ET PASSWORDS
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE TABLEAUX:
25



Boulder Dash, c'est un grand classique qui n'a pas du tout vieilli. Cette version est très proche de l'original, à quelques détails près, et vous pouvez vous précipiter dessus en toute confiance, vous ne risquez pas d'être déçu du voyage. Toutefois mieux vaut vous prévenir que ce jeu va vous prendre tout votre temps, car une fois que l'on commence à y jouer on ne s'arrête plus. Les différents tableaux sont fort bien conçus, avec suffisamment de variété pour que l'on ne s'ennuie pas un seul instant. Parfois vos réflexes sont mis à rude épreuve, tandis que dans d'autres tableaux il faut se creuser les méninges pour trouver le moyen d'atteindre les diamants, mais dans tous les cas on s'éclate. Si vous ne connaissez pas ce jeu je vous envie, car je me souviens encore du pied que je me suis pris en le découvrant.

AHL

GRAPHISMES: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 15
GLOBAL: 94%



Certaines adaptations sont des valeurs sûres. Boulder Dash est un bel exemple de cet adage. Le jeu avait fait fureur à sa sortie, il y a bien longtemps, et les fanas de Boulder Dash furent nombreux à jouer pendant des années. Maintenant, il est disponible sur Nintendo.
Les graphismes ont été remaniés, améliorés, et rehaussés de quelques écrans d'animations ou de présentation des niveaux. Les énigmes des niveaux sont quasiment identiques à la version originale, et l'intérêt du jeu est immense.
Pour ce qui est de la maniabilité, des animations, et de la fluidité du tout, comme d'habitude sur Nintendo, c'est du tout bon. Un excellent jeu de réflexion arcade, qui dispose d'énigmes assez corsées quand on commence à avancer dans le jeu.

SEB

GRAND CONCOURS

GAGNEZ une NEO GEO, une MEGADRIVE et une CORE GRAFX grâce à :



Compustore Games (le fameux et nouveau magasin) et Joypad (le fameux et nouveau magazine) ont eu la riche idée de s'associer pour lancer un extraordinaire concours doté de lots fabuleux. Le concours en question, c'est tout simple, il y a des questions sur cette page, des réponses dans votre tête, et un bulletin au bas de la page; prenez un stylo, prenez les réponses dans votre tête, mettez-les sur le bulletin-réponse, prenez une enveloppe dans le deuxième tiroir de la commode, mettez le bulletin-réponse dans l'enveloppe, inscrivez sur l'enveloppe: "Joypad, concours Compustore, 103 bd MacDonald, 75019 Paris", prenez un timbre (je ne sais pas où vous rangez les timbres, débrouillez-vous), mettez le timbre sur l'enveloppe, ouvrez l'enveloppe à nouveau, inscrivez vos coordonnées que vous venez d'oublier, refermez l'enveloppe, mettez le tout dans une boîte postale et attendez que les cadeaux arrivent.

1er prix : une NEO GEO !

2éme prix : une mégadrive

REGLEMENT DU CONCOURS

1) Compustore Games et Joypad organisent un concours dont ils sont fiers comme Artaban.
2) Ce concours est doté de prix dont la liste se trouve sur cette page.
3) Il sera clos le 15 décembre 1991 au coucher du soleil. Si vous postez votre réponse d'Australie, vous bénéficierez de quelques heures en plus. Attention toutefois de ne pas dépasser la limite de démarcation, car alors vous posteriez votre réponse le 16 et tout espoir serait perdu.
4) Le personnel de Compustore Games et le personnel de Joystick, malgré les réclamations qu'ils pourront faire, ne seront pas admis dans ce concours. C'est pas la peine de venir pleurer.
5) Les bulletins-réponse devront être des bulletins originaux. Pas de photocops, ça serait trop facile.
6) Les gagnants seront prévenus individuellement, et la liste sera publiée dans le numéro de Joypad qui sortira vers le 15 janvier. Je ne connais pas la date exacte, je ne m'appelle pas Madame Soleil.

Concours organisé par COMPUSTORE GAMES 43 rue de la CONVENTION 75015 PARIS et JOYPAD 103 bd MAC DONALD 75019 PARIS



LISTE DES QUESTIONS:

- 1) Quand est né le journal Joypad?
- 2) Dans quel arrondissement parisien se trouve la rue de la Convention?
- 3) Y a-t-il un feu rouge devant la boutique Compustore Games? (oui, la question est assez dure. Les réponses parlant d'un feu vert, ou orange, seront acceptées quand même).
- QUESTION SUBSIDIAIRE CLASSIQUE : quel est votre poids?

3éme prix : une CORE GRAFX PUISSANCE 5!

4éme au 10éme prix : un jeu au choix pour l'une de ces consoles : Sega, Nintendo, Nec, Core Grafx !

11ème au 20ème prix : un pin's Computer Games

BULLETIN-RÉPONSE

à découper proprement et à renvoyer sans tarder à : Joypad, Concours Compustore, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom: .... Prénom: .... Age: ....

Adresse: ....

Code Postal:............................ Ville: ....

votre (vos) console (s) :...

Réponses :

1 : ....

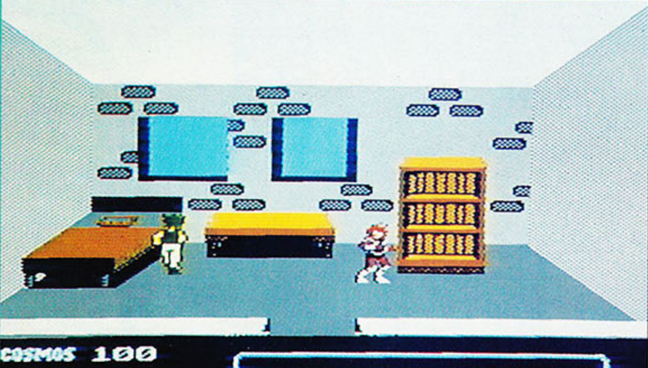
2 : ....

3 : ....

Question subsidiaire :.........................

Entrez dans la peau d'un

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE



Quand vous perdez un combat, vous retrouvez votre personnage dans une chambre, avec un ami qui vous remonte le moral, pour que vous repartiez au combat. Sympas les copains.

Monsieur Kido dirige la fondation Grado, c'est un homme bon, sa principale activité consiste à préserver le bien-être des enfants de son orphelinat. Mais monsieur Kido n'est pas un homme comme tous les autres, il a voyagé, il a beaucoup voyagé. Dans différentes époques. Il a côtoyé les chevaliers de légende, ceux de la Grèce antique, qui protégeaient la déesse Athéna. Il y a 6 ans, Monsieur Kido a envoyé des enfants de l'orphelinat pour qu'on les forme, pour qu'ils deviennent les chevaliers du zodiaque.
Maintenant, c'est Saori, la fille de Monsieur Kido, qui doit continuer ce que son père a commencé. Elle envoie les cinq chevaliers de bronze participer au tournoi galactique dont le premier prix, pour le plus fort, est l'armure d'or du Sagittaire. Mais l'esprit du mal, Arles, veut aussi obtenir cette armure, et les chevaliers devront lutter contre nombre d'ennemis impitoyables: contre Shiryu le dragon, Ikki le phoenix, contre les chevaliers noirs, les chevaliers d'or, les chevaliers d'argent, mais pas contre les chevaliers de plastique du rayon jouet des Nouvelles Galeries.
Non. Seiya, l'un des chevaliers, a revêtu l'armure de Pégase pour lutter contre le mal. Seiya, c'est vous, vous devez lutter, devenir le plus fort.

Seyia visite l'orphelinat, c'est mignon, il y a des jouets par terre. Dans ce mode déplacement, Seyia peut se déplacer dans toutes les directions, et grâce aux deux boutons, il peut sauter et donner des coups de poings. Dans l'vide. Parce qu'il y a rarement du monde avec lui à l'écran.

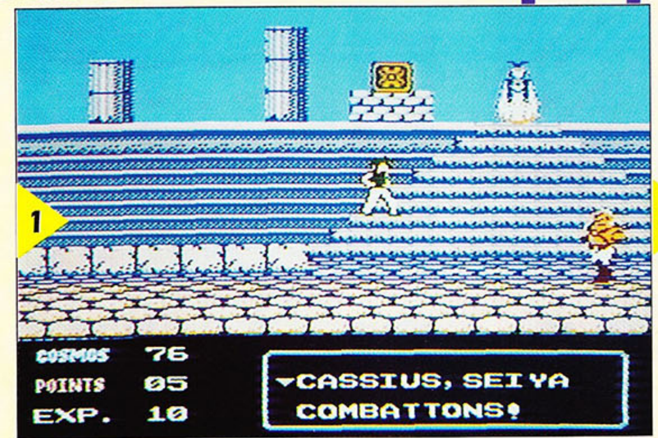




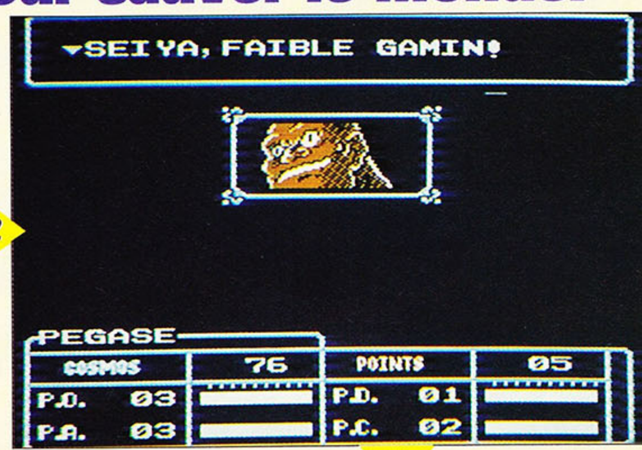
Si Seyia rentre à l'hopital, une infirmière lui proposera de se reposer, pour reprendre des forces. A tout moment du jeu, elle est là, l'infirmière, dans son coin, elle dort pas, elle mange pas, elle bouge. Une personne bien dévouée, je trouve.

nintendo|tests

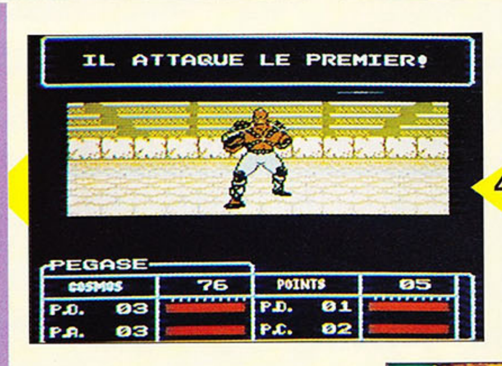
n chevalier du zodiaque pour sauver le monde.



1



2

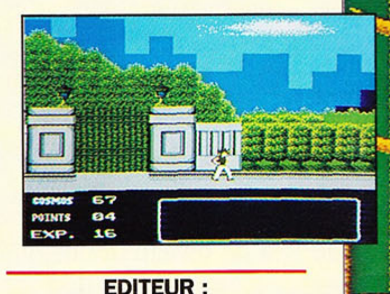




3

4

Photo 1: Rencontre avec un ennemi. Seyia, à gauche, s'approche de l'ennemi, alors qu'il est dans le mode déplacement. L'écran s'efface alors pour passer dans les menus des combats.
Photo 2:Les tronches des personnages sont affichées quand ils parlent. Ici, Cassius vous provoque. C'est un ennemi minable, vous allez le détruire rapidement.
Photo 3:Quand c'est à Seyia de combattre, il est représenté à l'écran. Il faut alors indiquer la force que l'on met dans le coup, et avec quoi on porte l'attaque: les pieds ou les poings. Pour choisir tout ça, il faut déplacer des barres de couleurs, en bas de l'écran, pour augmenter ou diminuer les compteurs d'attaque.
Photo 4:Quand c'est votre adversaire qui attaque, on le voit représenté, et une petite animation le montre en train de frapper. S'il vous touche, alors que vous avez indiqué votre défense (parer ou esquiver), l'écran clignote dans tous les sens, et un bruit horrible se fait entendre.



EDITEUR : BANDAI

MACHINE : NES

GENRE : AVENTURE/ARCADE

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUE : PASSWORD

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

TEXTE ET NOTICE EN FRANÇAIS

GRAPHISMES : 11

ANIMATION : 08

SON : 11

MANIABILITE : 08

GLOBAL : 60%

Dans les déplacements, le scrolling est horizontal, mais peut-être vertical si vous sautez haut, que vous montez sur des branches, par exemple. A certains endroits, vous trouverez des intersections, qui permettent, quand on pousse le joypad vers le haut, d'accéder à d'autres chemins, de voir d'autres lieux.



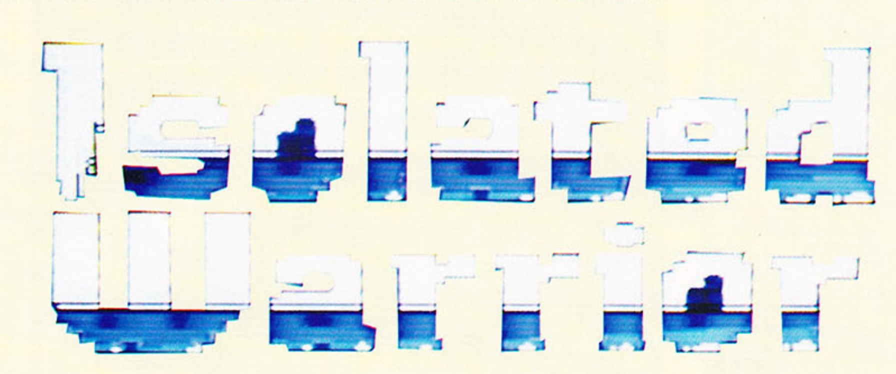
Plus jeune, j'etais un fan assidu de cette serie télévisée et c'est donc avec une larme d'émotion que j'insère la cartouche... c'est le drame! Partant d'une bonne idée, celle de mettre en scène les heros de la série, Bandaï sort un honorable jeu de rôle qui pourrait être interressant si la réalisation n'était si médiocre. Ce jeu est sorti au Japon il y a plus de 5 ans et il a mal vieilli: les graphismes sont en 2 couleurs, les animations hachées, bref un calvaire. A n'acheter que si vous êtes un fan de la série (et encore!).

GREG



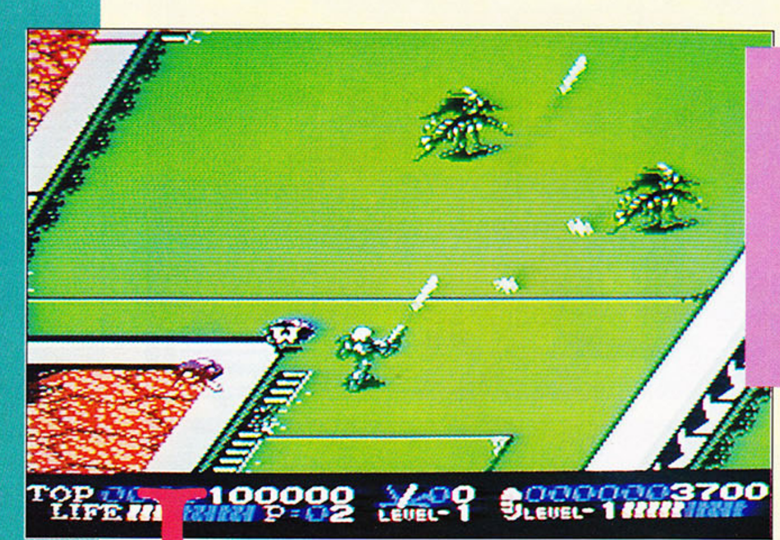
Incontestable hit du dessin animé, les Chevaliers du Zodiaque en atterrissant sur Nintendo font un atterrissage difficile. Même si l'on retrouve toutes les scènes clé du dessin animé, on reste sur sa faim. Le scrolling est nul à hurler à l'ombre de l'obélisque de la Concorde par une nuit sans lune! Les graphismes représentent d'une façon inégale les chevaliers. Lors de la première apparition de Shiryu on pourrait le confondre avec une grenouille géante! Les noms ne sont pas toujours bien respectés. Par exemple, Seiyar devient Seiya. On passera sous silence le système de gestion des combats. Je soupçonne les créateurs d'avoir fait en secret le concours du système le plus lourd et le moins pratique. Si jamais vous êtes un fan de la série, procurez-vous le jeu, juste pour avoir le plaisir de détruire ce véritable blasphème !

TSR



Un Zaxxon à pied !





Max Maverick y va carrément, pas de quartier. Actuellement armé de son laser, il arrose avec joie les aliens qui osent se dresser devant lui. Près de lui, une option "W" permet d'augmenter la puissance de son arme. S'il en ramasse trois, l'arme passe au niveau supérieur. Le bouton Select permet de choisir l'arme, le bouton Start fait une pause, et les boutons A et B servent à sauter et à tirer.

La planète Pan vient de subir une attaque extra-Panesque d'une rare violence. Les envahisseurs ont massacré la plupart des êtres vivants, et les autres, terrorisés, ont déserté la belle planète de leur enfance. L'armée de Pan toute entière a été éliminée. Enfin, presque toute entière, puisqu'il ne reste plus que Max Maverick, chef de cette armée, qui soit encore présent sur Pan, prêt à lutter contre l'envahisseur.

Tout au long des 7 niveaux, Max devra tirer sans arrêt sur les hordes d'aliens qui foncent vers lui. des aliens de toutes sortes. Pour combattre, Max dispose de trois armes différentes: un tir laser, des tirs qui partent sur les côtés, et des bombes incendiaires. La puissance de chacune de ces armes doit être augmentée en ramassant des capsules, tout au long du jeu, et vous pouvez en plus multiplier le nombre de tirs en ramassant d'autres capsules. Mais ce n'est pas tout, oh non, il y a d'autres capsules, oui: celles qui augmentent l'énergie, par exemple; votre énergie étant indiquée par une barre en bas à gauche de l'écran. Vous ne combattrez pas toujours à pied, parfois Max se déplace à moto, ou en aéroglisseur, l'action étant alors différente. Comme bien souvent dans les jeux d'arcade, il y a des boss de fin de niveau, très difficiles à abattre et très gros.

Dernière option, la possibilité de reprendre une partie à un niveau donné, grâce aux passwords.

Au niveau 2, le magnifique Max Maverick aura la joie immense de se battre au dessus de l'eau. Pour avancer sans se mouiller, il dispose d'un aéroglisseur qui lui permet de s'élever à quelques mètres, et de tirer ainsi sur tous les monstres volants, ou les poissons qui sortent de l'eau.

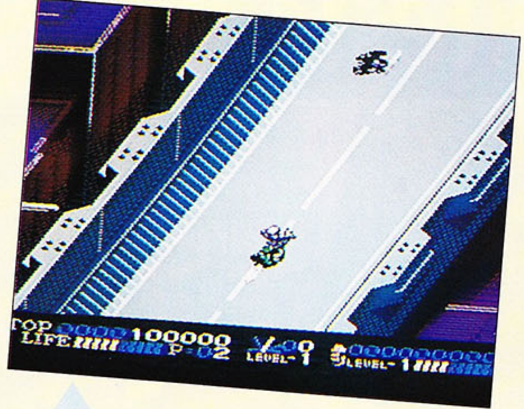




Dans tous les jeux d'arcade, ou presque, enfin dans certains jeux d'arcade, il y a un boss de fin. Dans Isolated Warrior, il y a des boss de milieu de niveau. En voici un, bien gros, qui se dresse devant notre Max Maverick à nous, et qui a l'arrogance de vouloir lui enlever la vie. Pour célébrer ce combat titanesque, le scrolling s'arrête.



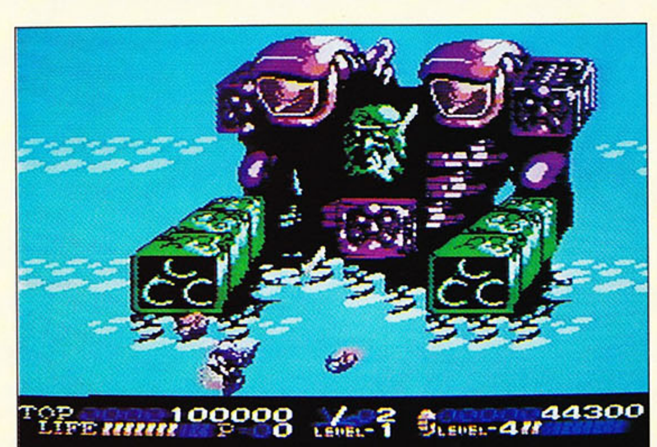
C'est un peu l'bordel sur cet écran, mais, rassurez-vous, je vais vous expliquer ce qui se passe. La grosse masse noire au centre, c'est, en quelque sorte, un énorme trou, il est donc vivement déconseillé d'essayer de passer par là. A gauche, il y a quatre capsules marquées "W", pour augmenter la puissance des armes latérales, bien, et les flammes qui traînent un peu partout, sont les conséquences du tir de bombes de Max. Ce tir s'effectue en sautant, et, en l'air, en appuyant à nouveau sur le bouton de saut. Des bombes partent alors dans la direction que vous pointez avec le joypad.



Non content de se promener à pied, et même en aéroglisseur, Max Maverick va se battre à moto. Enfin, sur une moto un peu spéciale, quelque peu futuriste, tout de même. Les décors changent, alors, et font place à de magnifiques routes. Remarquez la présence de lignes blanches au centre de la route, il est rassurant de constater que dans quelques siècles, les peuples à venir garderont une de nos inventions. Une petite. Des traces sur le sol. Tout de même.



Le voilà, le monstre de fin du premier niveau, il est méchant, il se déhanche dans tous les sens et vous crache ses tirs multiples. Pour l'éliminer plus rapidement, utilisez vos bombes.





Les monstres de fin de niveau deviennent de plus en plus arrogants. Celui du stage au dessus de l'eau ne bouge même pas de son trône pour combattre avec vous.

EDITEUR : NINTENDO
MACHINE :
NINTENDO 8 BITS
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
INFINIS + PASSWORDS
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1
NOTICE EN FRANÇAIS



Les bons shoot'em up sont encore assez peu nombreux sur la Nes, mais heureusement Isolated Warrior est digne de figurer parmi les meilleurs. La représentation en perspective 3 D apporte un plus indiscutable et les graphismes sont réussis, en dépits de quelques clignotements de sprites. L'action est frénétique, car des groupes d'aliens vous attaquent sans cesse, et on se prend tout de suite au jeu. Pour survivre il est indispensable d'utiliser les différentes armes en fonction des situations et de les faire fonctionner au maximum de leur puissance. Il faut s'accrocher pour progresser dans le jeu, mais pour vous aider à en venir à bout les programmeurs ont eu l'excellente idée de donner un code à la fin de chaque niveau. Un shoot'em up qui décoiffe et qui ne ressemble pas aux autres.

AHL

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
GLOBAL : 92%



De mémoire de massacreur d'aliens, on a rarement vu aussi bon jeu d'arcade sur Nintendo. Parce que, pour ce qui est du massacre, on est très bien servi avec Isolated Warrior: les sprites sont nombreux à l'écran, ils bougent bien; votre personnage dispose de nombreuses armes; les tableaux sont nombreux et variés, bref, il y a tout ce qu'il faut dans un jeu d'arcade.
La représentation graphique d'Isolated Warrior est audacieuse, de la 3D isométrique pour de l'arcade, c'est rare. On avait vu ça il y a longtemps, avec le mémorable Zaxxon, mais depuis les éditeurs semblaient avoir abandonné cette technique. Isolated Warrior prouve bien que cela apporte beaucoup à un jeu, et pas seulement à un jeu d'aventure.
Côté son, il y les bruitages qu'il faut, sans rien d'extraordinaire, quoique les musiques changent à chaque niveau, ce qui est un plus appréciable.
Un des meilleurs jeu d'arcade sur Nintendo, que vous devez vous procurer si l'invasion de Pan vous révolte, et si vous voulez libérer cette planète.

SEB



Rad Gravity bien au chaud, dans son vaisseau, aux commandes de l'ordinesprit. Devant son écran, la planète Volcania. A tout moment du jeu il est possible de retourner dans le vaisseau, et grâce aux informations glanées sur les différentes planètes, de se rendre ailleurs dans l'espace.

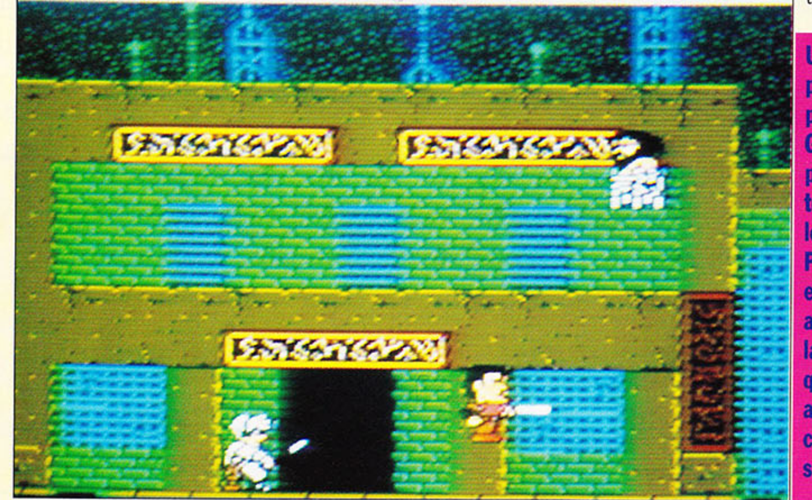
RAD GRAVITY

Une grande quête à l'échelle de plusieurs planètes

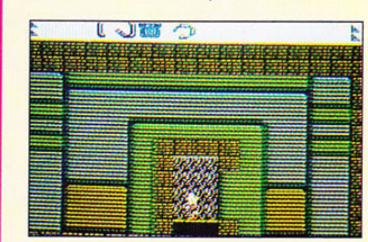
Les héros existent, nous en avons la preuve, vous êtes là. Votre nom est sur toutes les lèvres: Rad Gravity. Nom prestigieux entre tous. Déjà votre père avait fait des exploits, mais la mission que vous venez d'accepter fera de vous le plus grand héros de la galaxie, si vous réussissez, bien sûr.

Il y a bien longtemps, nos ancêtres ont conquis de nouveaux mondes, de nouvelles planètes. Neuf mondes. Ceux-ci étaient reliés en permanence par des ordinesprits, qui permettaient à chaque monde de profiter des ressources et du secours éventuel de tous les autres mondes. Ces temps étaient prospères.

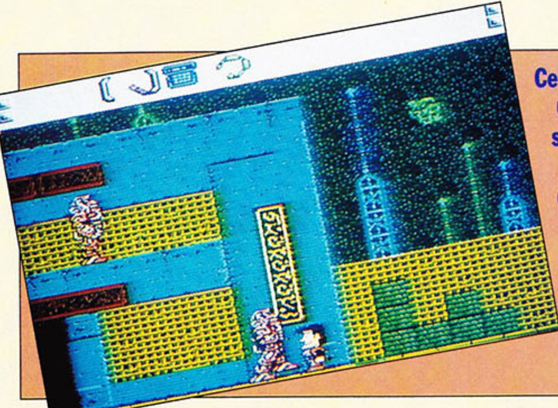
Un mage abruti, Agathos, muta suite à une expérience crétine. Il devint un cerveau vivant persuadé de sa grande force et de sa suprématie. Il détruisit l'union, le réseau des ordinesprits était coupé, terminé. Chacun des mondes entra dans un cycle de déclin. Les ordinesprits furent enfermés, et Agathos les fit surveiller par des gardiens. Un des ordinesprits, Kakos, réussit à s'évader, il retourna sur Quark, notre belle planète. Et c'est lui, maintenant, qui propose cette folle mission à Rad Gravity: retourner sur les neufs mondes, réunir toutes les informations, et retrouver les ordinesprits, pour reconstituer l'union. Rad Gravity a accepté. Toutes les données ont été perdues, seule une planète est répertoriée, les autres sont introuvables. Rad Gravity devra se rendre sur cette planète, Kakos l'ordinesprit l'accompagnera, mais restera dans le vaisseau. Rad Gravity devra trouver le maximum d'informations pour trouver les coordonnées d'une autre planète, et pour sauver les ordinesprits. Seulement, les dangers sont nombreux. Sur ces planètes, là ou se rendra Rad Gravity, les monstres et les serviteurs de Agathos l'enchanteur fou ont pris possession des lieux. Rad Gravity devra lutter.



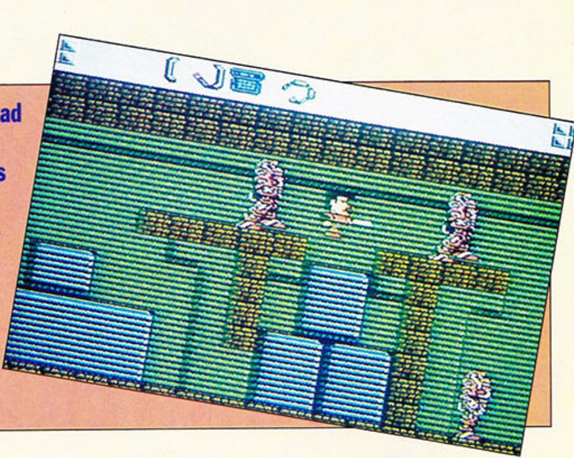
Une fois téléporté sur une planète, Rad Gravity doit se promener partout, et affronter les autochtones. Pour se battre, il est tout d'abord armé d'un bâton laser, il ne reste qu'à trouver des armes plus efficaces pour la suite.

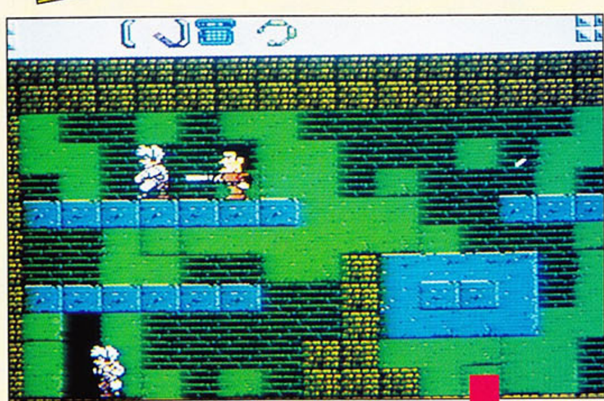


Rad Gravity en pleine action, le voilà qui se place dans un champ de téléportation. En haut de l'écran, on aperçoit l'inventaire des objets que possède Rad. Actuellement, il n'a pas grand-chose: un laser, un Communicator qui permet de retourner sur le vaisseau, et un Translator qui traduit les paroles des extra-terrestres.

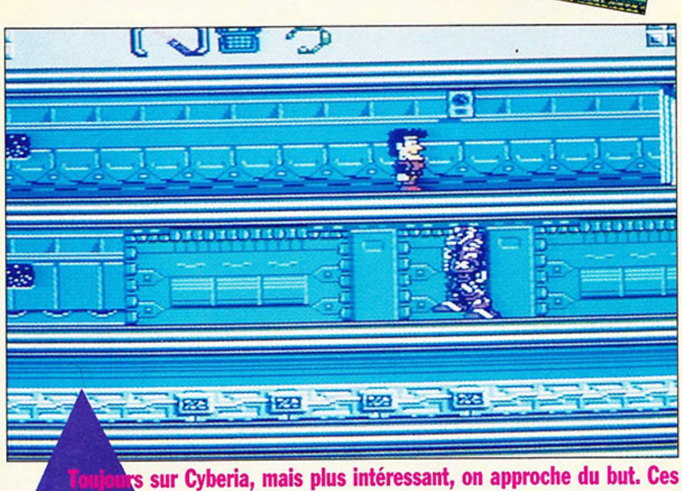


Certains des ennemis de Rad Gravity sont quasi-invinsibles, comme ces robots par exemple. Il faudra donc feinter et leur sauter par dessus, ou, plus subtil, se débrouiller pour qu'un robot qui vous tire dessus atteigne un de ses collègues.





Sur Cyberia, la première planète que Rad Gravity ira visiter, il faudra entrer dans tous les bâtiments pour ne pas rater un morceau de document. A l'intérieur, pan, des plateformes et des ennemis qui se baladent. Il faudra encore sortir le bâton-laser.



Toujours sur Cyberia, mais plus intéressant, on approche du but. Ces couloirs sont protégés par des robots très costauds, enfin, balaises par rapport à la puissance ridicule de votre arme.



L'ordinateur trouvé dans le cœur de la ville vous donne un code de téléportation. Ainsi, vous pourrez vous rendre ici directement à partir du vaisseau, sans passer par la ville qui se trouvait avant. Il ne reste plus qu'à continuer l'exploration pour trouver des documents intéressants.

EDITEUR :
ACTIVISION

MACHINE :
NES

NOMBRE DE NIVEAUX :
10

GENRE :
AVENTURE/ARCADE

DIFFICULTE :
MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :
1

CONTINUE :
PASSWORDS

NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1

NOTICE EN FRANÇAIS

TEXTE EN ANGLAIS

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 15

SON : 15

MANIABILITE : 16

GLOBAL : 81%

Encore un jeu d'arcade/aventure pour la console Nintendo. Ne nous plaignons pas trop, ces jeux sont bien souvent amusants, et la NES est maîtresse en ce domaine. Rad Gravity, en outre, est très riche, et dispose de 10 mondes complets et différents, avec leurs monstres, leurs décors. Dans chacun d'eux il y a plusieurs étapes, et chaque planète est entrecoupée d'un voyage spatial que l'on peut effectuer grâce aux informations que l'on a gagné dans la planète précédente.
Les graphismes de Rad Gravity sont bien faits, les animations des sprites sont bonnes. Le reste du jeu oscillant alors entre l'aventure et le platform game où l'on doit sauter et éliminer ses ennemis.
Un jeu amusant et complet. Rien de génial. Pas de quoi s'évanouir. Mais de longues heures de jeu en attente.
SEB



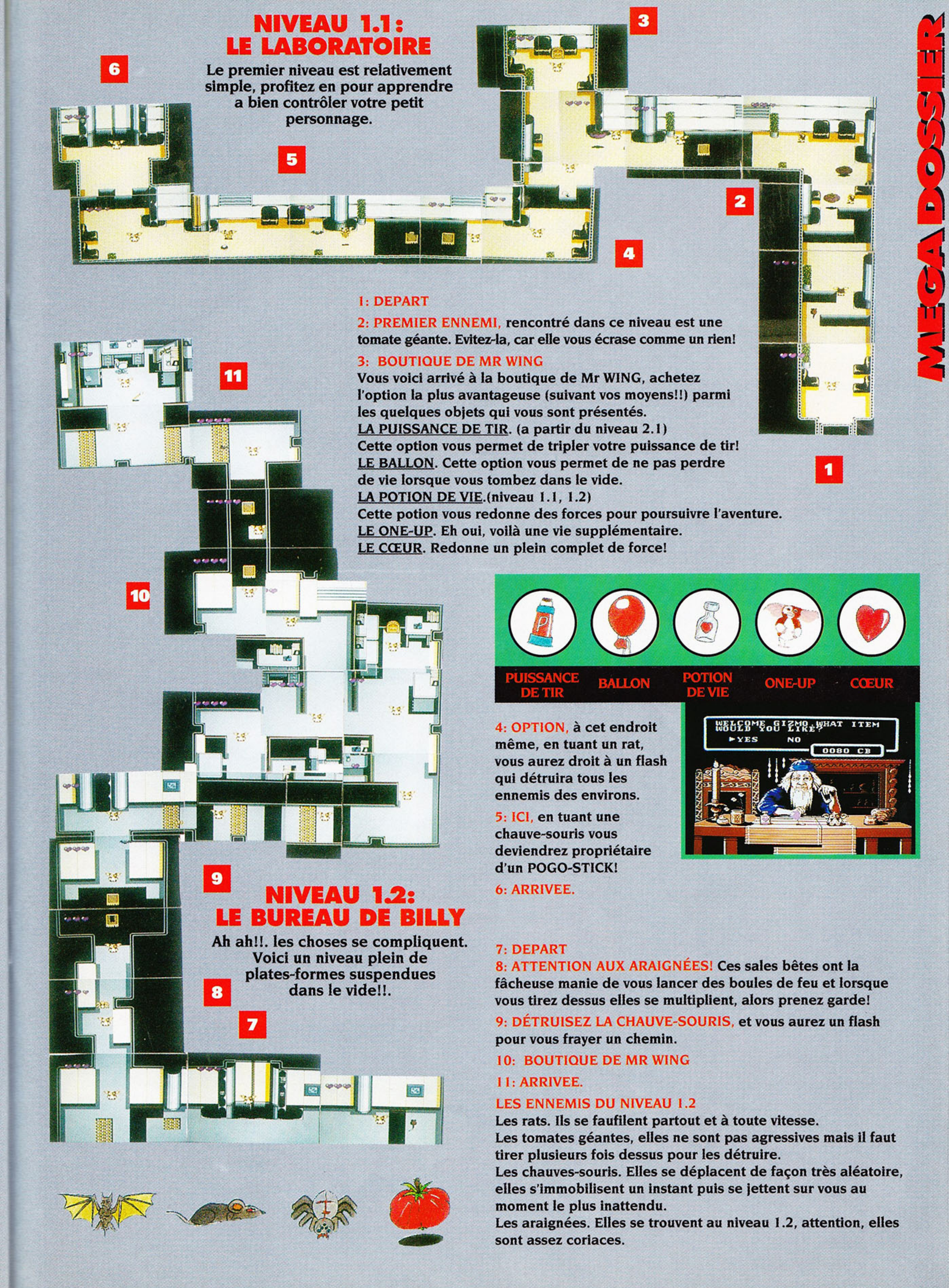
Rad Gravity est un petit jeu de plates-formes assez sympa, qui comporte quelques ingrédients d'arcade/aventure. Les graphismes sont honnêtes, les commandes répondent bien et le jeu est suffisamment vaste pour vous durer un moment. Bref, il n'y a rien à redire, sauf qu'il manque ce petit quelque chose qui fait les grands jeux. Rad Gravity est un programme assez prenant, mais il est quand même loin d'égaler les grands classiques du genre sur Nintendo, comme Metroid ou Kid Ikarus. Mais même sur la Nintendo on ne peut pas avoir que des chefs-d'œuvre, alors ne boudons pas notre plaisir.
AHL

MEGA DOSSIER

Vous connaissez les Gremlins!, d'ailleurs qui ne les connait pas!!. Ces petits montres agressifs, gluants et complètement dingues, qui foutent la pagaille partout ont débarqué depuis peu sur votre console favorite et martyrisent ce pauvre Gizmo. Nous ne pouvions pas rester comme ça à rien faire, alors, après nous être concertés (et de longues heures de travail!), nous avons décidé de vous donner les plans de ce superbe jeu, ce qui vous permettra de venir en aide a Gizmo et d' éliminer ces affreuses créatures.

GREMLINS 2
THE NEW BATCH

NINTENDO NES



NIVEAU 1.1: LE LABORATOIRE

Le premier niveau est relativement simple, profitez en pour apprendre a bien contrôler votre petit personnage.

1: DEPART

2: PREMIER ENNEMI, rencontré dans ce niveau est une tomate géante. Evitez-la, car elle vous écrase comme un rien!

3: BOUTIQUE DE MR WING
Vous voici arrivé à la boutique de Mr WING, achetez l'option la plus avantageuse (suivant vos moyens!!) parmi les quelques objets qui vous sont présentés.
LA PUISSANCE DE TIR. (a partir du niveau 2.1)
Cette option vous permet de tripler votre puissance de tir!
LE BALLON. Cette option vous permet de ne pas perdre de vie lorsque vous tombez dans le vide.
LA POTION DE VIE.(niveau 1.1, 1.2)
Cette potion vous redonne des forces pour poursuivre l'aventure.
LE ONE-UP. Eh oui, voilà une vie supplémentaire.
LE CŒUR. Redonne un plein complet de force!

4: OPTION, à cet endroit même, en tuant un rat, vous aurez droit à un flash qui détruira tous les ennemis des environs.

5: ICI, en tuant une chauve-souris vous deviendrez propriétaire d'un POGO-STICK!

6: ARRIVEE.

NIVEAU 1.2: LE BUREAU DE BILLY

Ah ah!!. les choses se compliquent. Voici un niveau plein de plates-formes suspendues dans le vide!!.

7: DEPART

8: ATTENTION AUX ARAIGNÉES! Ces sales bêtes ont la fâcheuse manie de vous lancer des boules de feu et lorsque vous tirez dessus elles se multiplient, alors prenez garde!

9: DÉTRUISEZ LA CHAUVE-SOURIS, et vous aurez un flash pour vous frayer un chemin.

10: BOUTIQUE DE MR WING

11: ARRIVEE.

LES ENNEMIS DU NIVEAU 1.2
Les rats. Ils se faufilent partout et à toute vitesse.
Les tomates géantes, elles ne sont pas agressives mais il faut tirer plusieurs fois dessus pour les détruire.
Les chauves-souris. Elles se déplacent de façon très aléatoire, elles s'immobilisent un instant puis se jettent sur vous au moment le plus inattendu.
Les araignées. Elles se trouvent au niveau 1.2, attention, elles sont assez coriaces.

17

NIVEAU 2.1: DANS LES CONDUITS D'AERATION

Frayez vous un chemin dans les dédales du conduit d'air.

12: DEPART

13: TUER LES RATS **pour obtenir un Pogo-stick!**

14: BOUTIQUE DE MR WING

15: FAITES ATTENTION **aux mines indestructibles!**

16: TUEZ LES RATS **pour obtenir un Pogo-stick!**

17: ARRIVEE.

15

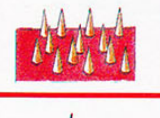
16

13

14



LES DIFFERENTS PIEGES



LES PICS. Ils se trouvent sur certaines plates-formes.



LES ÉTOILES. Calculez bien vos sauts pour les éviter.

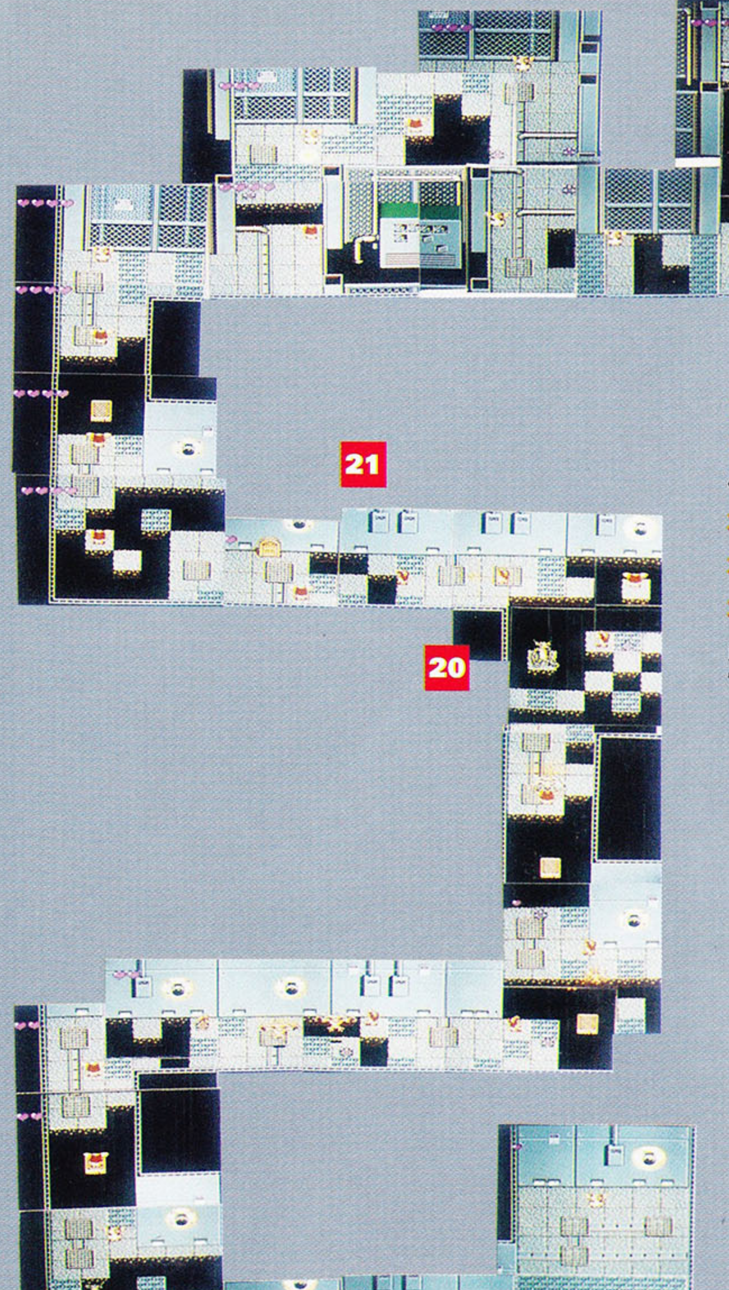


LES BARRIERES ÉLECTRIQUES. Pas touche!

LES PARTERRES DE LAVE. Chaud dessous!







NIVEAU 2.2: LA SALLE "HAUTE TENSION"

Gizmo va maintenant faire la connaissance de nouveaux "indésirables"

18: DEPART

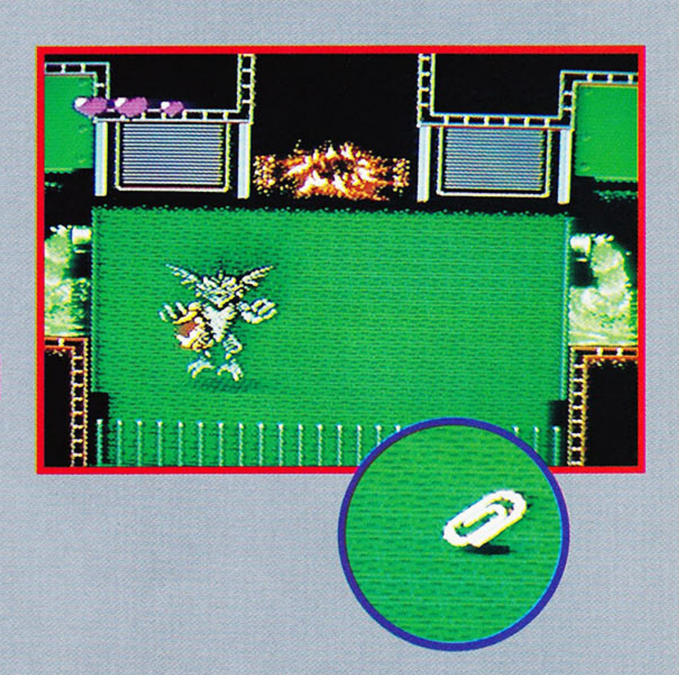
19: UN GREMLIN CRACHEUR DE FEU, qu'il faut éviter à tout prix!

20: LE MEME gremlin cracheur de feu.

21: BOUTIQUE DE MR WING

22: ARRIVEE AU PREMIER BOSS! 'MOHAWK'

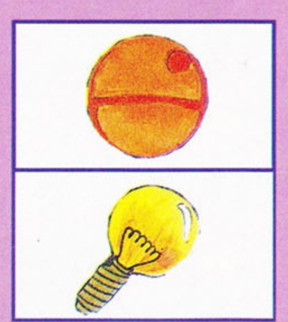
Méfiez vous, car ce boss balance d'énormes boules de feu. Tournez autour de lui et tirez sans arrêt.

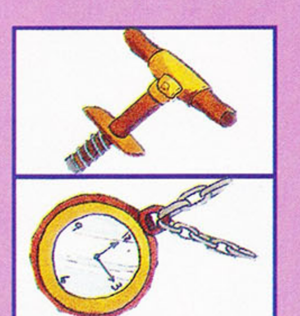


LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ TROUVER EN TUANT VOS ENNEMIS

LES PERLES DE CRISTAL vous servent de monnaie pour acheter les options de MR Wing.

LE FLASH fait disparaître tous vos ennemis.



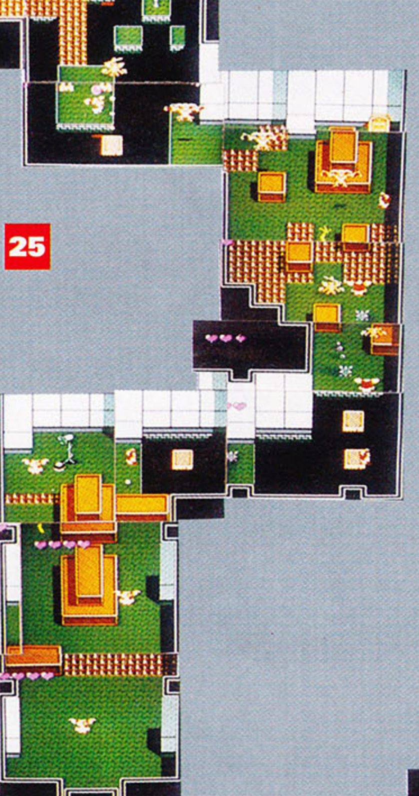


LE POGO-STICK permet de vous déplacez rapidement en sautant et en écrasant tous vos ennemis!

Le TIME STOPPER comme son nom l'indique gèle le temps, paralysant ainsi tous vos ennemis.

NIVEAU 3.1: LE PLATEAU DE TELEVISION

Le plateau de télévision est rempli de nouveaux pièges, faites très attention, ce n'est pas une mince affaire!

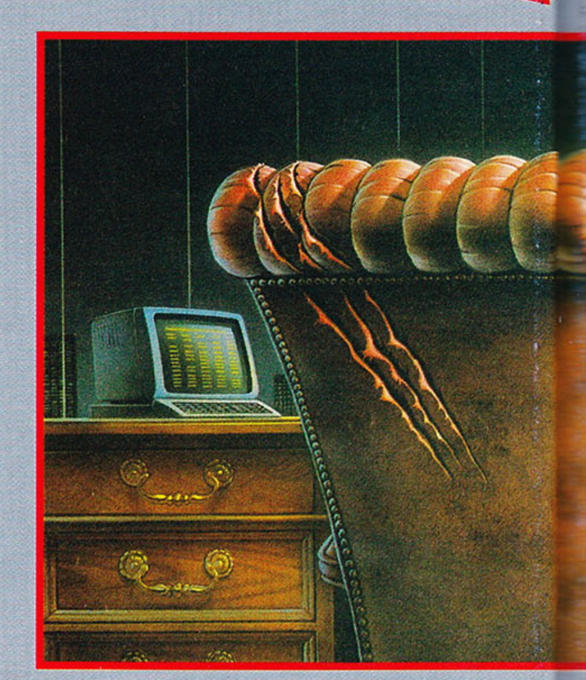


23: DEPART

24: BOUTIQUE DE MR WING

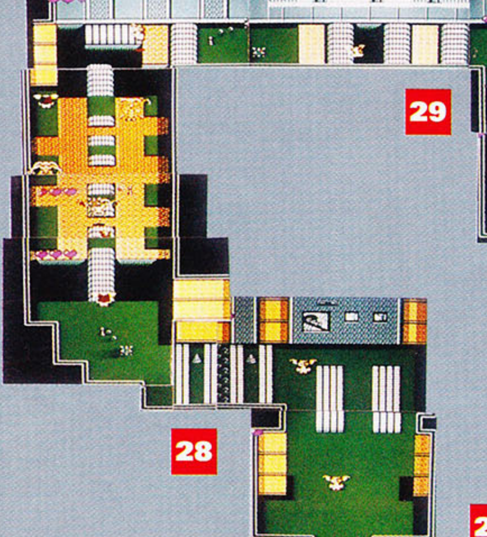
25: ATTENTION ! à cet endroit se trouvent des bombes à tête chercheuse très destructrices, détruisez-les avant de passer ou utilisez le ballon en vous jetant dans le vide.

26: ARRIVEE



NIVEAU 3.2: LE BUREAU DU PRESIDENT DE CLAMP INDUSTRIES

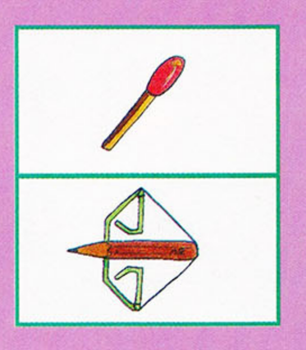
Coucou!. Une petite visite dans le bureau de MR CLAMP.



ARMES PRINCIPALES

L'ALLUMETTE, c'est votre arme du premier niveau.

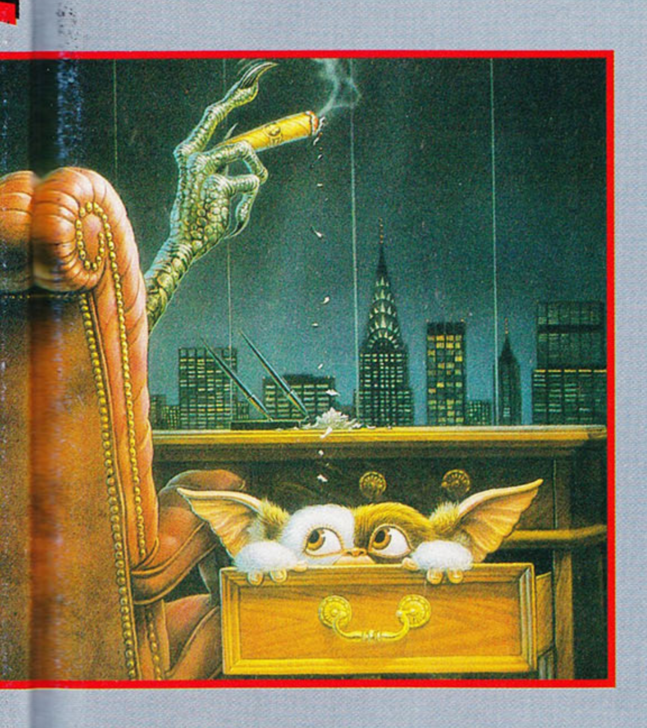
LE TROMBONE (deuxième niveau), un peu mieux mais c'est pas encore ça!

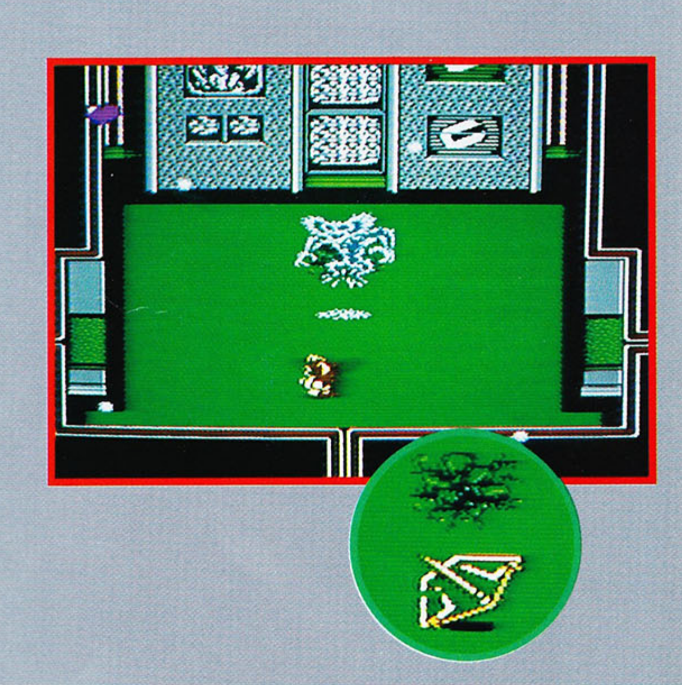




L'ARC ET LES FLECHES (troisième niveau), c'est déjà beaucoup mieux!

L'ARC AUX FLECHES ENFLAMMÉES (quatrième et cinquième niveau), alors là, c'est l'apothéose!





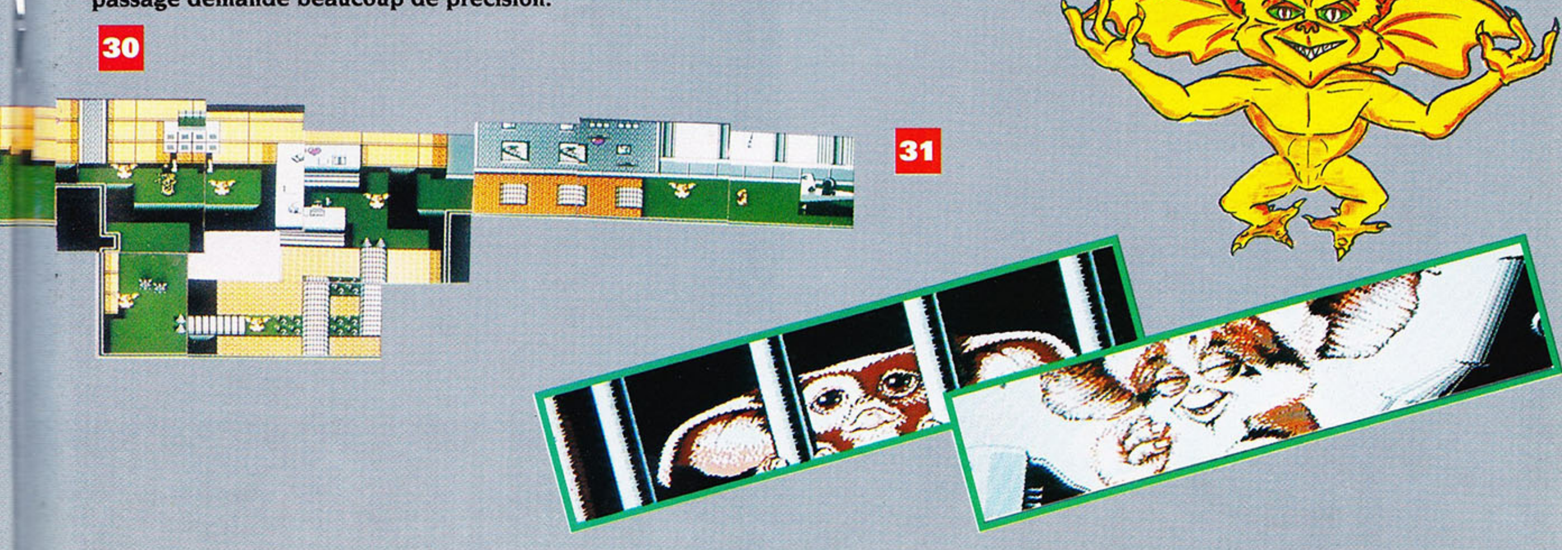
27: DEPART

28: ATTENTION! des tapis roulants vous dévient de votre trajectoire et vous précipitent dans un champ de force électrique.

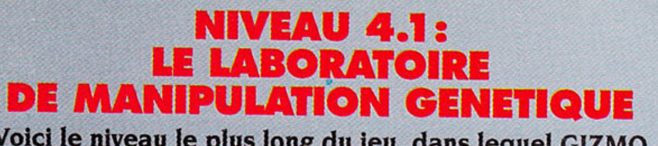
29: PLACEZ-VOUS sur la plate-forme, puis sautez pour éviter le champ de force, retombez ensuite sur la plate-forme. Ce passage demande beaucoup de précision.

30: BOUTIQUE DE MR WING

31: ARRIVEE AU BOSS 'GREMLIN ELECTRIQUE'
Coincez le dans un coin du tableau et tirez lui dessus, évitez surtout de le toucher!.



MEGA DOSSIER



NIVEAU 4.1: LE LABORATOIRE DE MANIPULATION GENETIQUE

Voici le niveau le plus long du jeu, dans lequel GIZMO fera des rencontres assez bizarres comme des bras sortant du sol aux moments les moins évidents, ou des Gremlins géants lanceurs de chapeaux!



32: DEPART

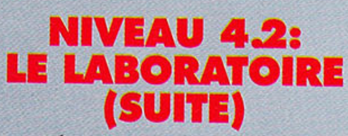
33: ATTENTION à la mine tourbillonnante, un simple contact et vous voilà projeté dans le vide.

34: BOUTIQUE DE MR WING

35: GREMLIN LANCEUR DE CHAPEAUX attention, ces chapeaux risquent de vous faire perdre de nombreux points de vie.

36: ARRIVEE





NIVEAU 4.2: LE LABORATOIRE (SUITE)

Voici le niveau le plus difficile, parsemé d'ennemis en tous genres, de plates-formes suspendues dans le vide et de tapis de lave.

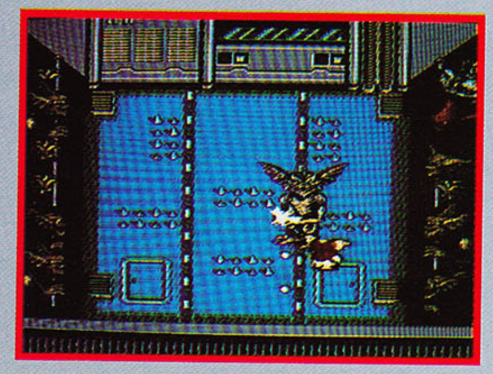
37: DEPART

38: LES PASSAGES les plus difficiles, accrochez-vous!

39: BOUTIQUE DE MR WING

40: A CET ENDROIT, restez sur la plate-forme, puis détruisez tous les ennemis avant de poursuivre l'aventure.

41: ARRIVEE AU BOSS 'MACHINE GUN GREMLIN'
Faites attention a sa mitraillette, elle est très destructrice.





ENCORE DES ENNEMIS !!

Le gremlin volant. Détruisez-le avant qu'il ne vous largue une bombe sur la figure.

Le skate-gremlin, pas trop méchant, il suit toujours le même chemin, alors tendez-lui un piège!

Le gremlin lanceur de feu. Sautez au dessus de ses flammes.

Le gremlin sauteur. Attention, il est assez collant, évitez-le à tout prix!

Le bras fantôme. Il surgit des plates-formes sur lesquelles vous venez vous poser!.



NIVEAU 5: LE CENTRE DE CONTROLE

Vous voici arrivé au dernier stage, un peu de patience il ne reste plus beaucoup de Gremlins.

42: DEPART

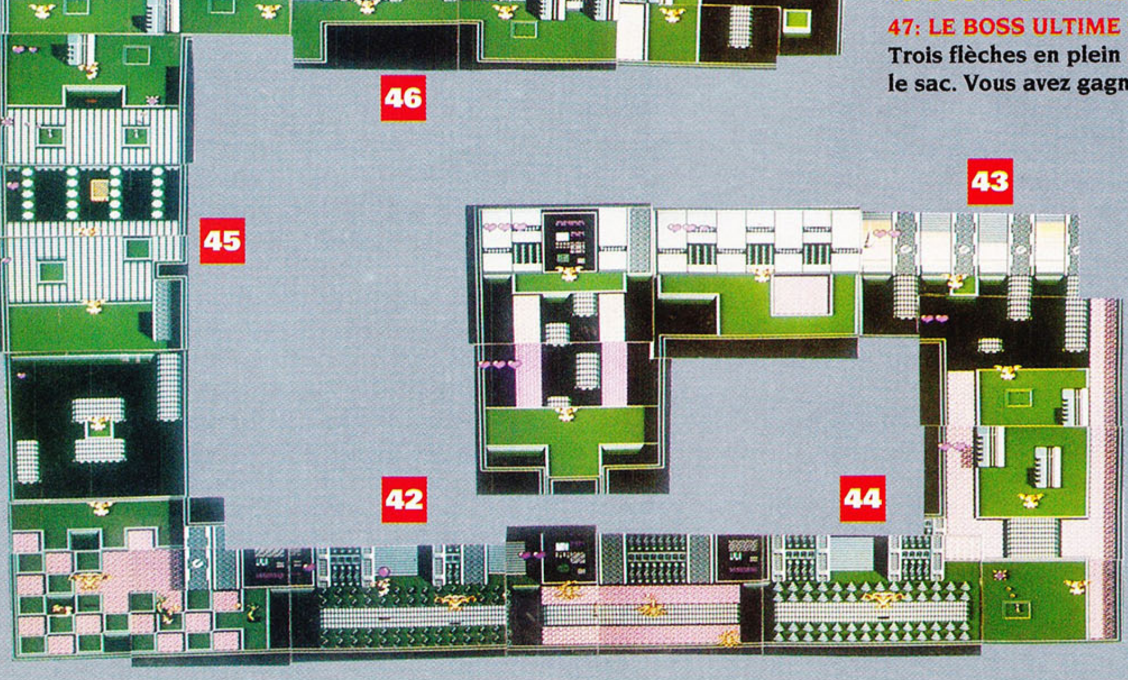
43: GARDEZ VOTRE EQUILIBRE, ou vous tomberez dans le vide.

44: ARRIVE à cet endroit vous allez avoir affaire à un bon nombre d'ennemis et de mines, alors faites attention!

45: ICI, attendez la plate-forme mobile, sautez dessus puis rebondissez de l'autre côté en diagonale, ceci jusqu'à la fin du tapis roulant.

46: BOUTIQUE DE MR WING

47: LE BOSS ULTIME 'LE GREMLIN ARAIGNEE'
Trois flèches en plein coeur et l'affaire est dans le sac. Vous avez gagné!!.





Amour et Vengeance, Vengeance et Amour, attention le massacre!



Si vous sentez l'âme d'un poseur de bombes, voilà un moyen aussi peu coûteux qu'efficace de faire parler cette timide vocation, tant à la mode il y a encore quelques années. Ahhhh! Si seulement ce jeu était sorti un peu plus tôt... En effet certains pans de mur ou différentes statues que vous croiserez lors de votre périple, dissimulent des pièces secrètes. Dans ces lieux où tout n'est que luxe, calme et volupté vous attendent de très nombreuses surprises qui, pour une fois, seront bien agréables.

NEUTOPIA II

Le pauvre Tchosenko semble voué à la même malédiction que les trop célèbres Atrides... Quelques années auparavant son grand-père se faisait enlever sa délicate épouse et, aujourd'hui, lui aussi subit la même humiliation! Un brigand téméraire, Raphaël, surnommé le Prince des Ténèbres, lui a ravi sa jeune et ravissante épouse, Tana. Tout serait bien monotone si Tchosenko, vexé et affligé de cette perte n'avait décidé, dans un élan de bravoure inconsidéré, de récupérer son bien le plus précieux, la prunelle de ses yeux, l'âme de sa vie... enfin, vous avez compris l'idée. Explorant les recoins les plus mystérieux de Neutopia, accumulant ça et là bombes, boomerangs, potions et autres ustensiles si chers à tout bon aventurier, notre brave héros devra distribuer maints coups de sa bonne épée pour atteindre son but. Mais après tout, la récompense ne mérite-t-elle pas autant d'efforts?



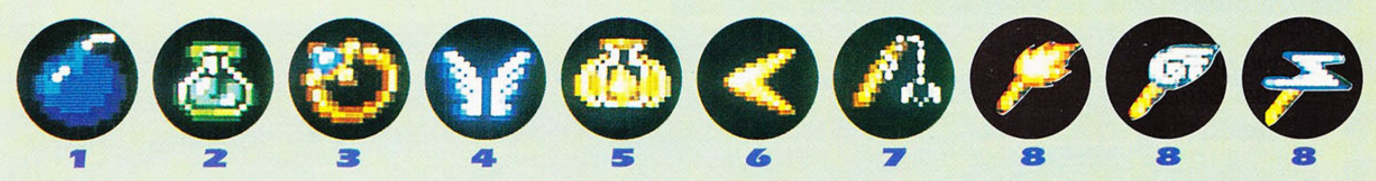
A tout instant, il vous sera possible d'utiliser un objet spécifique de votre équipement. Il faudra savoir adapter ses techniques d'attaques aux différentes variétés d'ennemis. De plus, cette page d'écran vous fournira le plan total ou partiel des labyrinthes dans lesquels vous évoluerez. Autant de bonnes raisons pour y revenir souvent!



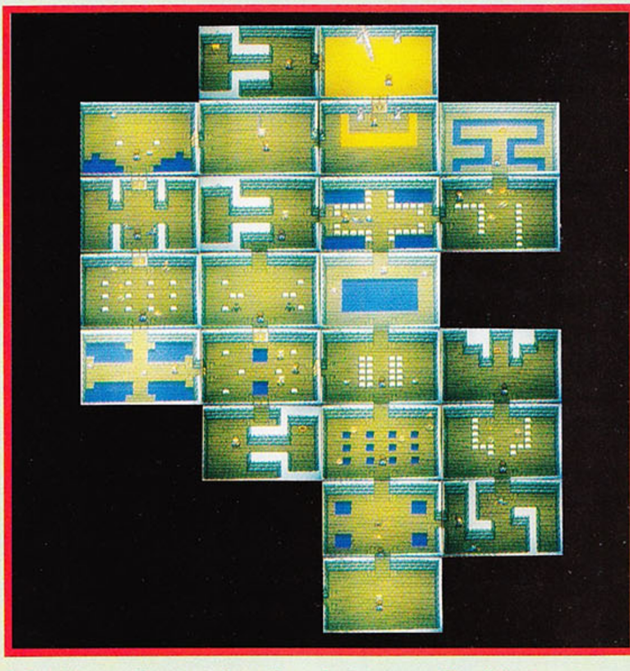




Il semblerait que tout le monde vous en veuille. Peut-être s'agit-il en réalité d'un sournois complexe de persécution?!? Pourtant, sans vouloir trop m'avancer car il convient d'être prudent dans la vie, il me semble que les créatures qui déambulent sur l'écran tentent à chaque instant de porter atteinte à la vie du noble, n'ayant pas peur des mots, Tchosenko? Qu'en est-il donc réellement...? Si seulement Sigmund était là...



1-Les bombes: nécessaires pour faire sauter les murs, elles seront aussi utiles pour faire passer de vie à trépas des groupes entiers de monstres gélatineux et gluants. En voilà encore qui n'était pas gâtés à leur naissance...
2-Les potions: seul moyen pour retrouver toute sa forme, elles sauront vous sauver la vie dans des moments désespérés. Songez à en avoir constamment sur vous, tout deviendra beaucoup plus facile!
3-Les anneaux: si vous ne parvenez pas à terrasser les monstres dans leur état premier, usez de l'anneau, vous aurez alors face à vous une créature plus faible et par conséquent beaucoup plus marrante à éclater!
4-Les ailes: dans les labyrinthes, qui ne seront pas toujours très évidents à traverser, les ailes vous permettront de ressortir, sans aucun risque, et de revenir au dernier point de sauvegarde. Un bon plan pour éviter une mort précoce et toujours désagréable.
La lanterne: certaines pièces, au coeur des nombreux dédales, ne possèdent pas d'éclairage. C'est une honte, je le sais bien, mais, si vous êtes malin, cette lanterne devrait vous suffire, rendant aux salles une clarté bien plus rassurante.
5-Le boomerang: ne passez surtout pas à côté, on a rarement fait plus amusant et surtout plus meurtrier que cet objet si hétéroclite. N'oubliez pas de rattraper l'engin si vous ne voulez pas le perdre. Ne changez pas, non plus, d'écran alors qu'il effectue un retour, vous ne le reverriez jamais!
6-Le fléau: s'utilisant à distance, il vous évitera de nombreux corps à corps avec des ennemis au potentiel d'attaque souvent très élevé.
7-Les baguettes magiques: Voilà des objets fort utiles et ceci dans des situations variées. En effet, avec ces bâtons vous pourrez carboniser les arbres qui, bien souvent, vous dévoileront un passage secret mais vous pourrez aussi les utiliser en guise de lance-flammes! Vous produirez de grandes traînées de feu lorsque votre énergie sera proche de son maximum ou de simples boules de feu lorsque votre vitalité sera plus faible. Enfin un jeu qui songe aux pyromanes! Utilisée en puissance maximum cette arme générera de terribles éclairs qui vous dégageront le chemin de manière expéditive!



Ce labyrinthe sera le tout premier qu'il vous faudra traverser. Bourré d'astuces et regorgeant de nombreuses originalités qui pourraient donner à réfléchir à de très nombreuses personnes, il ne vous arrêtera cependant pas longtemps. Quant aux labyrinthes des niveaux supérieurs, vous risquez de devenir fous en vous lançant dedans. Ils sont d'une difficulté parfois déroutante et faire un plan sera plus que nécessaire pour les passer avant l'an 2043.



Chacun des souterrains dans lequel séjourne un redoutable gardien est facilement repérable. Grâce à des entrées d'une magnificence peu ordinaire vous pourrez sans peine localiser votre point d'attaque et ainsi préparer tranquillement votre prochain assaut.

Dans les boutiques, vous pourrez vous procurer le matériel nécessaire à votre expédition. Attention car pour chacun des objets proposés, vous êtes limité à deux achats et sachez que leur prix peut varier d'une boutique à l'autre.

EDITEUR : HUDSON SOFT
TAILLE CARTOUCHE : 6 MEGA BITS
MACHINE : PC ENGINE
GENRE : ARCADE/AVENTURE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
CONTINUE : CODES (OU SAUVEGARDE SUR CD ROM)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTES ET NOTICE : JAPONAIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 17
GLOBAL : 92%



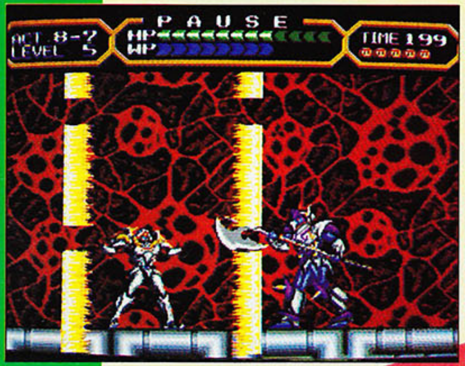
Pour moi, La Légende de Zelda reste le chef d'oeuvre de l'arcade/ aventure et je ne suis pas le seul à penser cela car ce programme a été abondamment copié sur d'autres machines. Golden Axe Warrior sur Master System ou Neutopia sur PC Engine . Aujourd'hui c'est le tour de Neutopia II. C'est un véritable régal de repartir dans de nouvelles aventures. Neutopia II est un programme très riche dans lequel on combat des tas d'ennemis différents, sans oublier de fouiller soigneusement chaque pouce de terrain à la recherche de salles secrètes et de différents objets indispensables. On regrettera bien sûr que les nombreux personnages que l'on rencontre au cours du jeu donnent de précieux renseignements... en tong. Cela dit, on peut tout à fait venir à bout de cette aventure sans ces renseignements, alors ce n'est pas grave. Il y a de nouveaux ennemis et quelques objets différents, mais le principe du jeu reste le même . J'adore. AHL



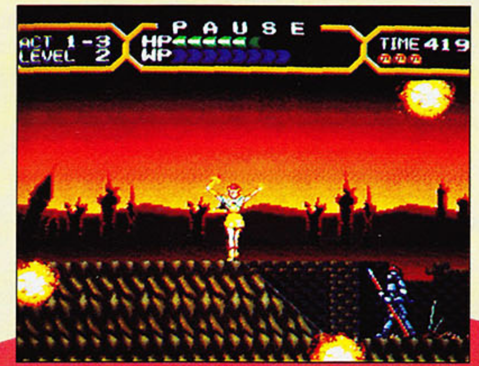
Voilà ce que j'appelle un jeu à nuits blanches. Une fois lancé dans cette fabuleuse aventure, vous n'aurez plus qu'une envie, la clore! Chaque nouveau monde offre son lot de créatures bigarrées et dangereusement originales. Il en va de même pour les pièges qui ne cessent d'étonner et de surprendre. De plus l'animation, fluide à souhait, permet un contrôle parfait du personnage, souvent bien pratique lors des fuites de la dernière chance. S'ennuyer devant ce jeu serait une véritable aberration, un symptôme évident d'une quelconque défaillance mentale précoce, un illogisme sans précédent dans l'histoire des mentalités humaines. Si je vous dis qu'en outre la musique contribue à donner une atmosphère fantastique, vous comprendrez sans peine que Neutopia II est un modèle du genre et que passer à côté serait une erreur considérable. T.S.R.

VALIS IV

La saga des Valis: une tragédie nippone



Ash-far consume ses ennemis.



Amu fait appel au feu.



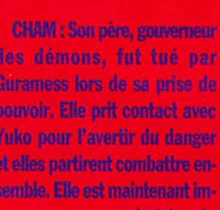
Lena fait tomber la foudre sur ses adversaires.

Vos personnages ont une jauge de magie qui s'emplit au fur et à mesure de votre avance dans le jeu. L'effet est différent suivant les personnages.

Oncle Greg nous raconte la saga des Valis: à la fin de Valis 3, Yuko s'envole vers les célestes avec les épées Valis et Lesas afin de restaurer la terre, ravagée par Guramess. Mais il est écrit dans la prophétie égyptienne que dans le cas ou Lesas et Valis, les épées gardiennes, seraient éloignées de la terre, Gal-gear le démon de l'ancienne Egypte reviendrait. Yuko n'ayant pu contenir le pouvoir des épées, la restauration de la terre se fera au prix de sa liberté. Cham devenue l'impératrice de son peuple, ne peut aller elle-même au combat. Quant à Valna, elle a été capturée par Gal-gear qui veut éliminer tout obstacle. Seul espoir: Lena et Amu, les meilleures guerrières de Cham. (NDLR: Greg nous étonnera toujours, quelle culture!).


Yuko, c'est la descendante de Yuscha, la première à avoir porté l'épée Valis. Elevée dans un milieu "normal", elle prit contact avec la magie vers les 13 ans, grâce à Valia qui la sauva des griffes de Rogress, un cyborg à la recherche de Valis.


Gal-gear est, dans la mythologie égyptienne, le "fils terrible" de Ash-far. Contrairement à son père, ce démon est mauvais et ne pense qu'au pouvoir. Il se créa une suite de démons mauvais qui sont à son service.


Valna est la jeune sœur jumelle de Yuko. Séparées à la naissance par Valia qui éduqua Valna et lui inculqua la magie, les 2 sœurs se retrouvèrent à 15 ans, quand Megass tua Valia.

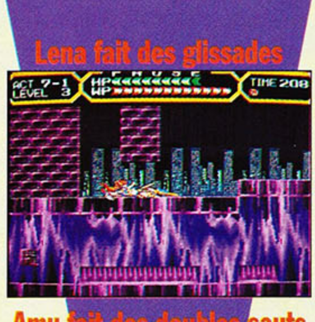
CHAM : Son père, gouverneur des démons, fut tué par Guramess lors de sa prise de pouvoir. Elle prit contact avec Yuko pour l'avertir du danger et elles partirent combattre ensemble. Elle est maintenant impératrice du cercle des démons.


Aussitôt la terre envahie, Cham a réuni des troupes pour former une résistance à Gal-gear. Lena est le meilleur élément de Cham, et fut choisie pour sa compétence en combat.


AMU(a droite) : Amu est la jeune sœur de Lena. Décidée à suivre cette dernière, elle a été sélectionnée pour sa grande agilité malgré son inexpérience.
ASH-FAR(a gauche) : Ash-far est le roi des démons égyptiens. Il avait enfermé son fils dans un diamant 3000 ans plus tôt grâce à l'épée Lesas, qu'il jeta ensuite. C'est cette épée que Guramess trouva, et utilisa pour sa prise de pouvoir.

nec|tests

Lena fait des glissades



Amu fait des doubles sauts



Ash-far ne craint ni les pics ni les murs de force.



Chaque personnage a une spécialité qui est indispensable dans certains niveaux.



L'épée de Lena est rapide, mais peu puissante.

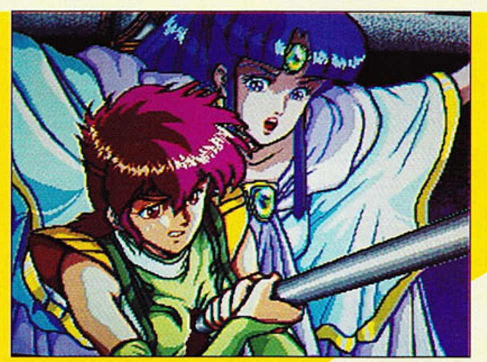


Le boomerang d'Amu est lent, mais a une longue portée.

le trident d'Ash-far est puissant avec une portée moyenne, mais son tir part vers le bas.



Chacune de leurs armes ont des propriétés particulières, selon 3 critères: vitesse, force de frappe et portée.







A partir du 8ème niveau, vous ne pourrez plus utiliser Amu, qui se sera sacrifiée pour sauver Valna. C'est plutôt gênant, car le niveau qui suit est très difficile au niveau des sauts; il vous faut alors être très précis et sauter au pixel près. A croire qu'elle a fait exprès de vous claquer dans les bras! Au 9e niveau, seule Lena continuera, car Ash-far sera trop faible. Dur, dur!

EDITEUR : LASER SOFT

MACHINE : C.D. ROM NEC

NOMBRE DE NIVEAUX : 9

GENRE : PLATES-FORMES

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUE : ILLIMITÉS + SAUVEGARDE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 17

SON : 19

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 92%



C'est incroyable. Si il existe bien des programmeurs qui écrivent à la vitesse de la lumière, ce sont les programmeurs de Valis. Véritable jeu mythique sur CD Rom, Valis IV suit le chemin de ses prédécesseurs. Tout en dirigeant la belle Yoko à travers les 9 niveaux décomposés en trois ou quatre sous-niveaux, vous récupérerez de nombreuses armes spéciales d'une allure assez alléchante. Une petite pression sur le bouton Feu en allant vers le haut et une méga-arme vous permettra de sortir de certaines positions périlleuses. Outre ces diverses armes, il faut également reconnaître que Valis IV est d'une superbe réalisation. Bien que les graphismes ne soient pas toujours somptueux, les couleurs elles sont parfaitement bien choisies et les dégradés dans les décors remarquables. De plus, la possibilité de changer de personnage en cours du jeu apporte à cette production un regain d'intérêt et détruire la tonne d'ordure qui se dresse devant vous procure un plaisir non mésestimable. Agrémenté tout du long par des dessins animés à la hauteur des précédents et par des musiques qui arrachent bien, Valis IV est un jeu qu'il faut posséder lorsqu'on a la chance d'avoir un CD Rom.

J'm DESTROY



Valis est une grande série qui a ses inconditionnels. Je dois dire que je ne partageais pas cet enthousiasme, mais avec ce quatrième épisode j'ai enfin vu la lumière. Ce jeu de plates-formes est une petite merveille: la réalisation est irréprochable, la jouabilité est parfaite et l'intérêt de jeu est énorme. De plus, la possibilité de changer de personnage à volonté, en fonction de chaque situation, est particulièrement intéressante. En vérité, en vérité je vous le dis: Valis IV est l'un des meilleurs jeux sur CD rom. Ca y est, j'ai craqué, je suis un fanatique de Valis... A quand le cinquième épisode?

AHL

Bienvenue dans l'univers du hippisme!

WORLD JOCKEY

Les caractéristiques des chevaux sont ici détaillées. La réussite dépend en grande partie de votre monture. Bien sûr les textes sont en japonais alors pour deviner ce que l'on choisit, il faut attendre et juger des capacités sur le terrain. Il est peut-être plus simple et plus rapide de se mettre au japonais...

La ligne d'arrivée, enfin... Ce n'est pas facile de tenir son cheval en forme durant une course entière. Sachez lui économiser des forces pour le sprint final!

Une bombe sur la tête et votre cravache à la main vous montez Moonlight, cheval d'une incommensurable valeur. Devant vous l'hippodrome et sa foule d'obstacles, à côté de vous on piaffe d'impatience dans les boxes du départ. Ça y est, le départ est donné! Tout de suite la casaque verte a l'avantage, elle prend le virage à la corde, saute les trois haies et arrive au bout de la ligne droite avec une longueur d'avance sur les adversaires! Amis turfistes, soyez les bienvenus dans cet univers des courses et de l'argent facile! Apprenez à choisir le meilleur coursier et découvrez les astuces qui feront de vous un jockey renommé. Sur la piste, ramassez les bonus éparpillés, faites attention car tous ne sont pas bénéfiques!

Si le temps est humide, le terrain sera lourd, la nature du terrain change selon les hippodromes... autant d'éléments dont il faudra tenir compte. Une course ne se prépare pas au hasard.



Précision et réflexes seront nécessaires pour ne pas chuter sur les obstacles. Rassurez-vous cependant, on ne meurt pas d'une chute. Cependant on perd du temps et le plus souvent on perd aussi, par la même occasion, la tête du classement!

C'est un jeu, ça, ils le vendent? Eh bien ils ont le moral. Difficile de s'intéresser à une telle daube, sauf si vous avez un petit frère de moins de cinq ans ou bien un grand-père qui retombe en enfance. Sinon il vaut encore mieux faire une partie de petits chevaux, comme quand vous étiez petit, c'est pas génial mais c'est quand même plus excitant que de jouer avec ce programme. Comment se prendre au jeu en regardant quatre canassons grotesques trottiner sur une piste?

AHL

Il n'est pas courant de voir des simulations ou du moins des semblants de simulations de courses de chevaux sur console. Lorsqu'on voit le résultat on comprend pourquoi. Sur des graphismes sommaires qui nous font bassement ricaner, les courses s'enchaînent, toutes aussi répétitives. En fait si vous désirez perdre du temps jetez-vous dessus, vous ne serez pas déçu. Néanmoins, si l'on joue à quatre, il doit y avoir de bonnes possibilités d'amusement. N'ayez pas peur de faire du bruit car si vous devez compter sur les réalisations sonores de ce jeu pour en faire, vous risquez fort d'être désappointé!

TSR

EDITEUR : NAMCOT
MACHINE : PC ENGINE
TAILLE CARTOUCHE : 3 MEGA-BITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 0
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUE: 0
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
TEXTE ET NOTICE: JAPONAIS

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 13
SON : 08
MANIABILITE : 15
GLOBAL : 42%

Bien sûr Je m'abonne!

1ère formule
1 an (11 Nos)
+ le Hors série CONSOLES NEWS
~~370 F~~ 260 F

2ème formule
1 an (11 Nos)
+ le Hors Série CONSOLES NEWS
+ le KIT POUR NETTOYER VOS CARTOUCHES ET CONSOLES
~~520 F~~ 330 F*
(+ 25F pour participation aux frais de port)

190F DE REDUCTION !

1• POUR MASTER SYSTEM • NINTENDO • MEGADRIVE • NEC
2• POUR GAME BOY • LYNX



1 CADEAU 2

Enfin un abonnement qui offre autre chose que des Pin's. Parce que les Pin's c'est bien, mais bon... ça ne sert à rien, alors que le Hors série CONSOLES NEWS, ça va me donner un panorama complet de tout ce qui existe sur consoles. Et puis, le KIT pour nettoyer mes cartouches et ma console, en voilà une idée qu'elle est GENIALE. Ma console, c'est sacré !
Du coup, j'hésite pas une seule seconde et je m'abonne au plus Bô des magazines consoles : JOYPAD !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper (ou à recopier) et à renvoyer à : joypad, 103 bd Mac Donald 75019 Paris

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

....

CODE POSTAL : ....VILLE : ....

Tél. (facultatif) : .... AGE : ....CONSOLE : ....

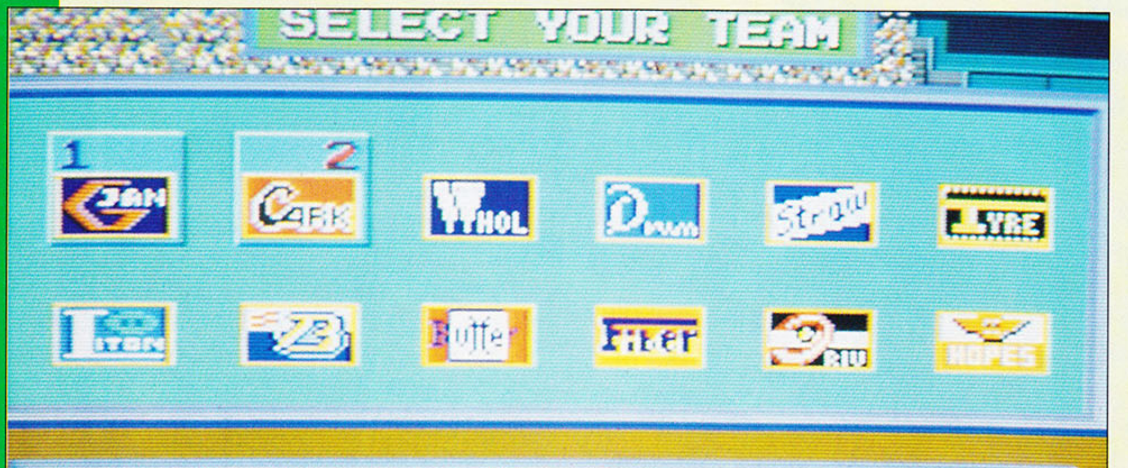
Ci-joint mon règlement à l'ordre de **joypad** ☐ de 260F par chèque

Abonnement valable pour la France métropolitaine exclusivement ☐ de 355F par chèque avec le kit ☐ 1 ou ☐ 2

☐ Tiens, pendant que j'y pense, je commande le numéro 1 de **joypad** à 30F

Quand il faut mordre

POWER LEAGUE IV

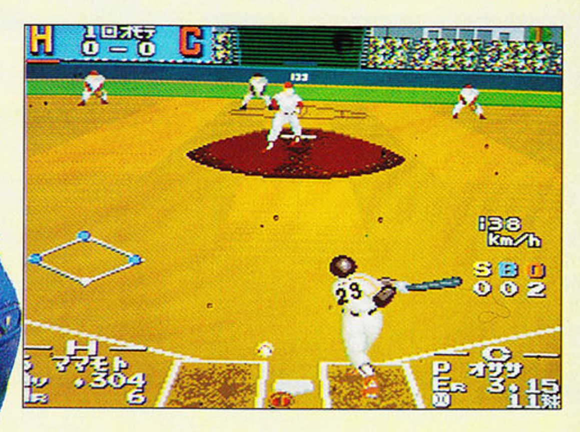


Douze équipes, toutes plus inconnues les unes que les autres ! Ce n'est pas pour cela qu'il faut les croire mauvaises. Les joueurs qui les composent sont bien loin d'être inaptes à manier la batte ou à mettre le pied sur la base! Remarquez que, parfois, il serait bon de faire jouer des équipes de nuls, ça nous mettrait tellement plus proche des réalités quotidiennes... Humfff!...

Douze équipes différentes sur six stades, sous un soleil éclatant ou bien, en nocturne, sous une voûte étoilée! Vous voici tour à tour coach, batteur, lanceur, base-man et fielder. Il va falloir exceller dans tous les domaines pour pouvoir remporter la victoire. Un jugement sûr sera tout aussi profitable que de bons réflexes. Des réflexes que vous pourrez entretenir en testant votre habilité lors d'un home run contest, entre deux tours du championnat, par exemple. Peut-être préférez-vous participer à un All Star Game, où la crème des crèmes sera présente pour en mettre plein la vue à un public déjà impatient? Courez de base en base, seul sur le terrain mais avec toute votre équipe pour vous soutenir derrière vous! Fair play et coordination seront les ingrédients nécessaires pour une réussite totale!



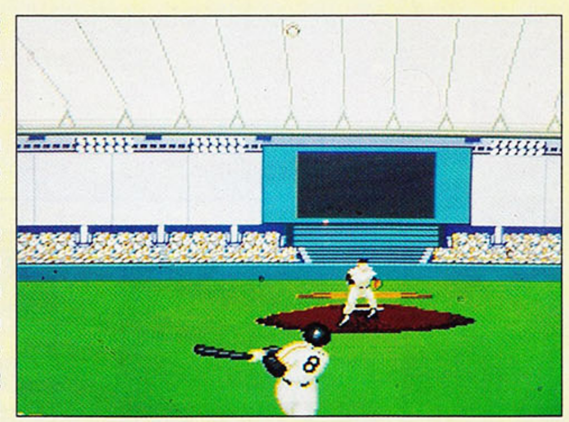
Tout le monde se souvient de ce fameux tube d'une chanteuse au regard ambigu: "j'attendrai le jour et la nuit! Que tu envoies la balle!". Voici donc enfin le retour tant attendu! De jour comme de nuit, jouez sur vos stades favoris.

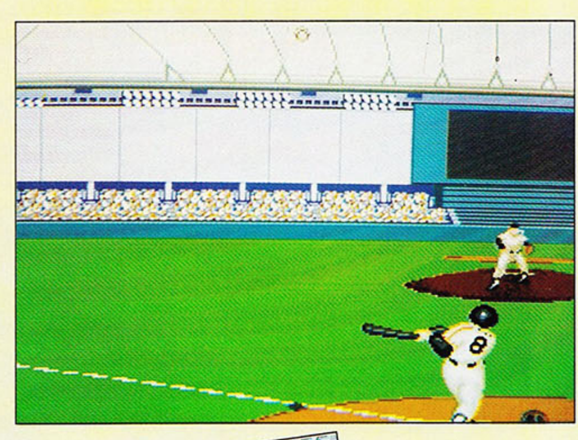


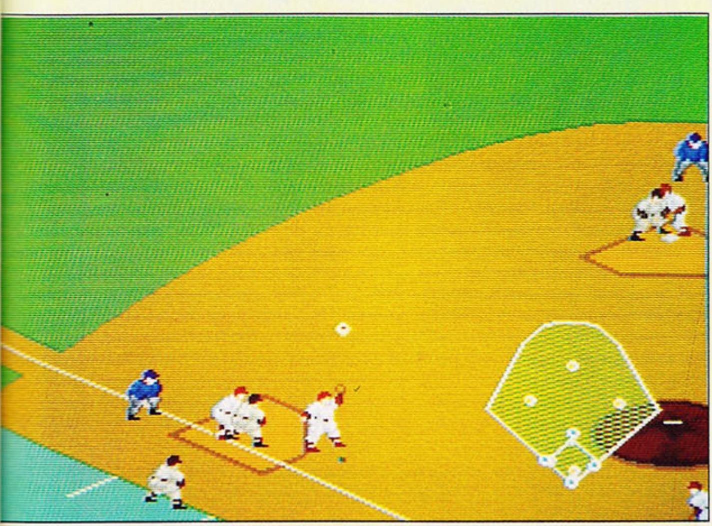
nec|tests

la poussière pour vaincre!

Il est certain que figé, l'effet est beaucoup moins prenant. Essayez soit de bouger très vite cette revue pour obtenir l'effet désiré ou alors faites marcher votre prodigieuse imagination! Entre nous la seconde solution me semble être la mieux adaptée sauf si, bien entendu, vous êtes sujet à des crises chroniques de tremblements. Tttouuut cooommmme mmmoiii!!!







Slow ball ou bien fast ball, un rien peut précipiter les événements et amener une prompte défaite alors que tout vous réussissait si bien. Le rôle du lanceur est essentiel. Il faut connaître ses capacités et les exploiter pour vaincre. Méfiez-vous des balles "ball", la console est rarement surprise et encore moins souvent dupe.

Sur le terrain tout un petit monde s'agite! Tout ira très vite. La balle une fois rattrapée filera vers l'une des bases, lancée par le bras, sans doute musclé, de votre fielder où elle trouvera le batteur essoufflé de sa course mais victorieux. Toute une histoire !

EDITEUR : HUDSON SOFT
MACHINE : PC ENGINE
TAILLE CARTOUCHE 4 MEGABITS
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 0
TEXTE ET NOTICE : JAPONAIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 13
SON : 16
GLOBAL : 89%



Mis à part des éloges, on a absolument rien à redire sur cette simulation de baseball, tout y est pratiquement parfait. Si vous aimez ce sport, y a pas de doutes ni sur le cimetière des éléphants ni sur sa technique. L'action est rapide, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de simulation et les diverses façons de lancer la balle permettent un bon nombre de coups avant que l'adversaire ne comprenne votre stratégie. De plus toutes les meilleures options de jeux sont présentes ici, entre les différents stades dans lesquels vous allez pouvoir effectuer vos prouesses et le nombre de joueurs disponibles, tout est classe. En fait la seule ombre au tableau réside dans la langue employée pour les noms des joueurs, le Japonais c'est marrant deux secondes un quart mais au bout de quelques minutes on ne sait plus vraiment comment modifier son équipe, perdu que l'on est dans des signes archi-balaises. A part cela, vous pouvez y aller, amateurs de baseball, Power League IV est un must.

J'm DESTROY

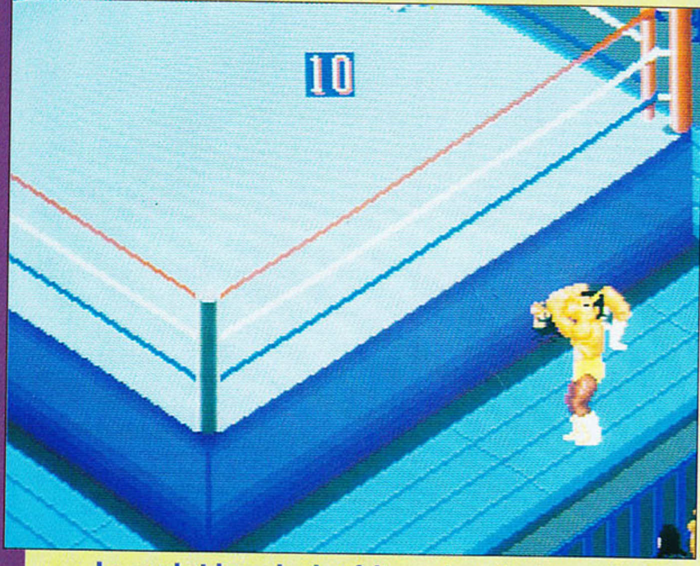


Du baseball en musique! Avec Power League IV, l'ultime retour, les règles du baseball sont parfaitement reprises. Les néophytes du baseball seront peut-être d'ailleurs un peu décontenancés devant la difficulté pour tout appréhender rapidement. En fait si vous savez que le but est de frapper dans une balle de cuir, vous devriez vous en sortir. Enfin, c'est à espérer... sinon remettez-vous au football! Quoi qu'il en soit, Power League 4 est un jeu assez bien réalisé sur plusieurs aspects. Tout d'abord les personnages présents à l'écran sont animés sans aucun accroc ainsi qu'avec une surprenante rapidité et sont aussi bien représentés, sans atteindre néanmoins les sommets du réalisme. Autre point positif au tableau, l'effet d'élévation de l'image au moment du home run est d'une souplesse remarquable, ce qui produit un effet totalement stupéfiant! Comme je le disais tout à l'heure le jeu est accompagné d'une musique qui est d'ailleurs fort bonne. Vous le voyez, le tout nous donne un jeu bien sympathique qu'amateurs et connaisseurs sauront sans aucun doute apprécier.

TSR

Des muscles, de la sue

SECOND BOUT



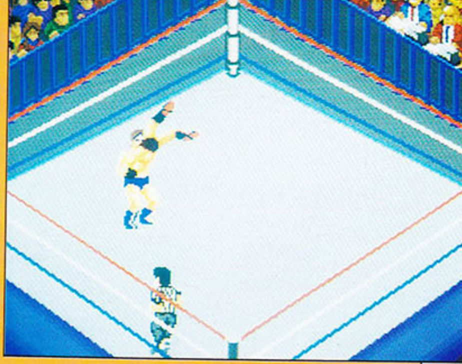
Le combat hors du ring fait aussi partie du spectacle. Jusqu'à quatre catcheurs peuvent se retrouver simultanément sur le béton pour un baston d'enfer où les projections sur le sol et contre les murs risquent de vous laisser KO !



Pas moins de seize catcheurs différents! Du guerrier expert en arts martiaux à l'extra-terrestre venu d'un coin perdu de la galaxie! Toute une palette colorée de lutteurs prêts à donner un spectacle de taille.



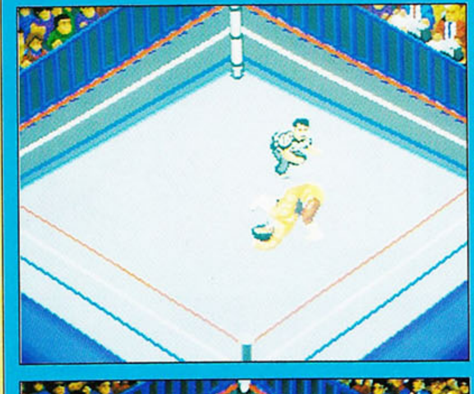
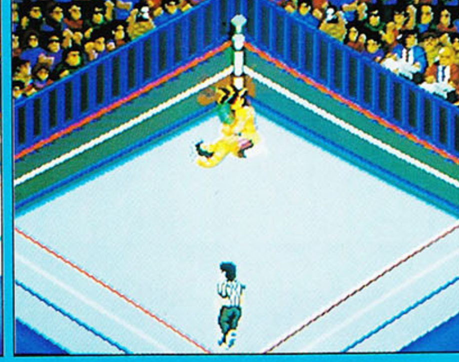
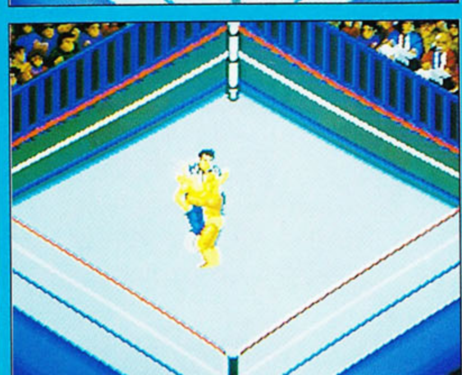
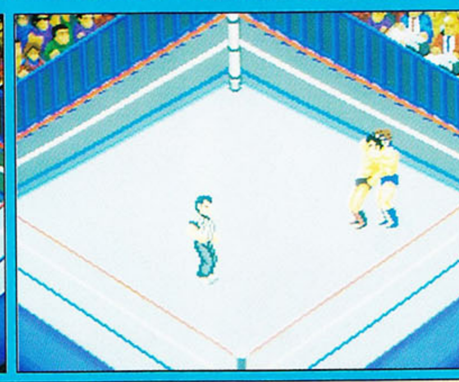




Tout aussi efficaces que les prises d'abandon, les techniques de combats sont elles aussi extraordinaires ! Souplesse arrière ou coup de pied à la volée, on retrouve ici toute la panoplie du petit catcheur ! Un véritable manuel du catcheur averti !

Crochet à la mâchoire! Projection dans les cordes! Eh oui! C'est le coup de la corde à linge!". Impossible de s'y tromper, il s'agit bel et bien de commentaires de catch, ceux-là même que vous pourrez scander devant Second Bout. Les matches peuvent se jouer en simple ou bien en double, faisant participer quatre joueurs simultanément. Combats hors du ring, intervention pour aider le partenaire en difficulté, agression à deux contre un... tout semble possible! De plus, parmi les catcheurs proposés on ne pourra que reconnaître plusieurs des stars de la World Wrestling Federation, même si les noms sont modifiés: The Ultimate Warrior, Hulk Hogan, Haku... pour ne citer qu'eux. Ces seize athlètes useront tous de leurs techniques particulières et parfois très spectaculaires. Les vedettes rentrent sur le ring, alors: "Que le spectacle commence!".

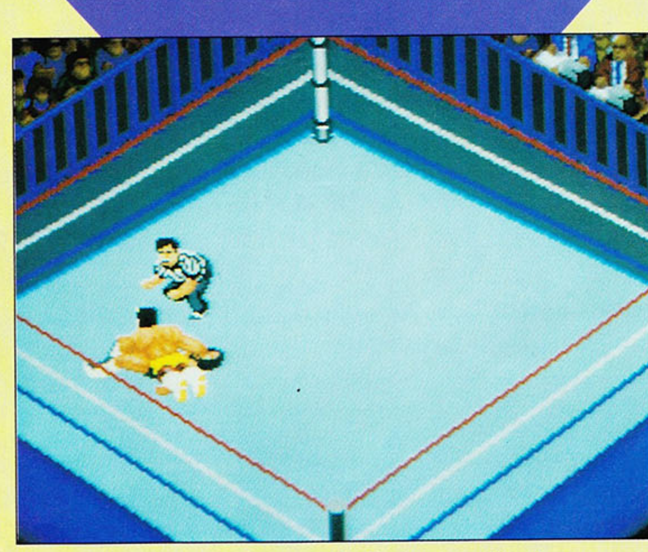
...eur, de la violence... du spectacle quoi!!!

Dans les positions les plus abracadabrantes, ces catcheurs vous feront découvrir les mille et une techniques de ce sport. Parfois très originales, elle n'en sont pas moins efficaces et redoutables! Les prises d'abandon, très dures à exécuter, livreront votre adversaire aux tourments les plus atroces! Non, je rigole, tout le monde sait que ce n'est que du bluff!



Que d'action mes amis, que d'action! On ne cesse de s'étonner devant la multitude des prises, réellement présentes dans les exhibitions de catch: prise de l'ours, petit paquet, coup de la corde à linge... De plus la possibilité de pouvoir jouer à quatre donne beaucoup plus de réalisme puisque beaucoup plus d'ambiance! On aurait pu espérer des effets sonores plus prenants car les quelques rares bruitages ne suffisent pas à combler l'oreille d'un habitué de la foule. Remarquez bien que si vous parvenez à organiser une partie à seize, du bruit il y en aura! Il y aura peut-être aussi des chaises qui voleront, des dents qui tomberont... Surtout qu'à essayer de faire les prises, vu le peu de maniabilité, vous risquez de vous énerver. Alors soyez sport et enlevez tous les objets contondants de la pièce! T.S.R.



La victoire à une poignée de secondes ! Parviendrez-vous à river suffisamment longtemps les épaules de l'adversaire au sol?

EDITEUR : HUMAN
MACHINE : PC ENGINE
TAILLE CARTOUCHE : 3 MEGABITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 16
CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 10
SON : 15
MANIABILITE : 14

GLOBAL : 77%



Et revoilà un nouvelle simulation de catch sur PC Engine. Après Maniac Pro Wrestle et Pro Wrestle, Second Bout est le troisième de la lignée sur cette machine. Bien qu'il soit en gros plus complet que les versions précédentes, on peut y jouer à quatre, en coupe, en championnat, on peut également y choisir son joueur en fonction des coups et des spécialités qu'il offre, Second Bout est d'une complexité assez rebutante, surtout au début. Sans vraiment savoir quoi faire de temps en temps, on arrive au gré des mouvements du joystick à faire une prise rigolote qui désarçonnera votre adversaire. Assez décevant dans les premières parties, Second Bout est pourtant un jeu qui mérite d'être approfondi tant le nombre de coups à la disposition du joueur est important. D'une réalisation somme toute assez rudimentaire, les graphismes et surtout l'animation sont en dessous de tout, il faut vraiment s'accrocher pour trouver ce titre intéressant, mais si vous dépassez un certain stade, vous pourriez sérieusement vous y accrocher.

J'm DESTROY

Soyez bornés et frappe

HIT THE ICE





Ça bouge sur la glace! Six joueurs sur le terrain, patins aux pieds, crosse à la main et la bave aux lèvres. Si le hockey sur glace à la réputation d'être un sport violent, Hit The Ice lui n'approfondit que ce seul aspect, laissant loin derrière les règles de ce jeu qui nous vient du froid. Pour une démonstration de violence s'en est une ! Qu'ils soient projetés contre les murs ou bien fauchés par un coup de crosse, les patineurs ne songent que rarement à cette rondelle de caoutchouc qui, pour ceux qui connaissent le jeu, est tout de même fondamentale si l'on souhaite parvenir à un résultat positif. Si vous vous ennuyez vous pouvez toujours tenter de marquer un but, cela au risque de paraître original mais sur la glace on aime pas ceux qui veulent frimer, alors un conseil soyez borné et frappez !



Même si votre équipe ne se résume qu'à trois malheureux joueurs, vous pouvez cependant la composer à votre gré. Onze brutes épaisses sont disponibles. A leur regard qui respire l'intelligence on se doute que la finesse n'est pas leur fort. Mais, entre nous, on ne leur demande pas des subtilités. Dans ce genre de sport les études de Bergson ou de Heidegger sont, en général, d'un intérêt assez limité!

pe ! Sur la glace, les frimeurs se font cartonner !



C'est parti pour trois manches de cinq minutes ! Vous devez avoir là la seule règle authentique de ce sport. Lorsque l'on voit la tête des arbitres on comprend pourquoi les sports dégénèrent. C'est t'y pas malheureux! Je ne dis pas que c'est toujours comme ça mais bon...

Il y a certaines situations où l'on ne peut qu'avoir peur. Je ne sais pas pourquoi mais j'ai comme un mauvais pressentiment pour le gardien. Allez savoir pourquoi?

Malgré ce qu'insinuait la rumeur, les buts existent. J'irai même plus loin en disant que l'on peut marquer! Si, si!! Ce n'est pas une blague de mauvais goût. Dans un match aussi grandiose qu'un Canada-USA on ne peut que voir beaucoup d'action. Le public sera comblé, du sang et un zeste de sport, rien de tel pour mettre une bonne ambiance!



Et gaaaoolll!!!! Quelle fabuleuse percée dans les rangs adverses!! Le gardien n'a même pas eu le temps d'esquisser un mouvement que le palet s'est engouffré dans la cage! Mais bon, ne nous dispersons pas et reprenons la baston. C'est vrai, pour un peu on aurait pu croire que c'était du sport! Qu'est-ce qu'on a eu peur!

Quand on les voit on pourrait penser qu'ils sont morts mais rassurez vous bien vite il en faut plus pour les abattre. Hit The Ice doit être l'un des rares jeux de hockey sur glace où les joueurs passent plus de temps allongés que debout! En fait il s'agit d'une ENORME baston durant laquelle on frappe dans un palet parce qu'on ne sait plus où donner des coups!



EDITEUR : TAITO
MACHINE : PC ENGINE
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
GENRE : SIMULATION SPORTIVE / ARCADE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1



Quelle bonne idée de donner un peu de pêche aux jeux de sports! Rien de tel qu'une petite baston au coeur d'un match pour réellement savourer les bienfaits du sport. Le problème c'est qu'une bonne idée ne fait pas forcément un bon jeu! Lorsque l'on regarde de près la réalisation, c'est dur de s'enthousiamer. Il n'y pas de musique, les bruitages sont quasi inexistants, le scrolling semble sujet à une Parkinson précoce et les graphismes sont aussi moyens que limités. Lorsque l'on arrête de jouer on ne peut que lâcher un bof! retentissant qui fixe à lui seul le niveau du jeu.

T.S.R.

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
SON : 10
MANIABILITE : 15

GLOBAL : 62%



Alors que Hit The Ice était très attendu par la grande majorité d'entre vous, rien qu'à la première vision du titre on est d'entrée de jeu hyper déçu, surtout lorsqu'on connaît NHL Hockey sur Megadrive. Le premier truc décevant c'est le nombre de joueurs durant le match, vous n'en dirigez que deux simultanément (plus le gardien, lorsque vous êtes en défense). Au niveau de l'action et bien que vous puissiez complètement détruire votre adversaire direct en lui balançant des grands coups de crosse pleine tête, le faisant ainsi chuter lamentablement sur la glace, Hit The Ice est assez peu distrayant. D'une façon générale, on se prend méchamment la tête à essayer de marquer des buts, à se passer le palet, à contourner l'équipe adverse, etc... Même lorsqu'on joue à deux, c'est assez médiocre. On s'éclate pas trop mal pendant les trois ou quatre premières minutes, à se cartoner les uns les autres. Mais après tout se gâte et Hit The Ice devient d'une médiocrité quasi mortelle.

J'm DESTROY

Le classique du golf





Le Champion Cypress (!) Creek fut conçu en 1957 pour être le plus grand et meilleur terrain du monde. Le fait est que ce green accueille parfois l'US Open. L'aller est un Par 36 et le retour un Par 35.



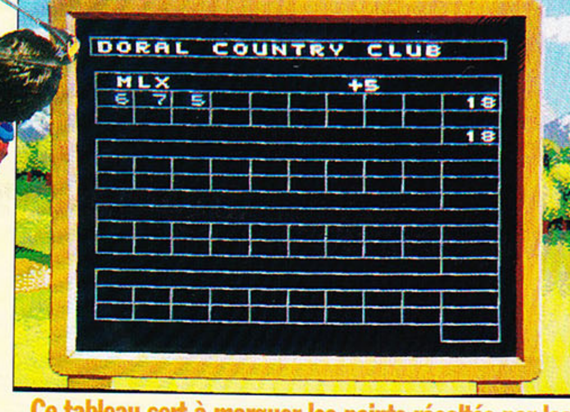
Doral Country Club, situé en Floride, date de 1962. Composé de 50% de lacs et rivières, il est surnommé le monstre bleu par les maladroits qui y perdent des tonnes des balles chaque année.

Situé en Ecosse, St Andrews est le premier terrain de golf du monde (le Royal and Ancient Club fut fondé en 1754). D'après de nombreux historiens, il paraît même que les tribus écossaises y jouaient déjà en 1552. Je vous rassure, les parcours ont été redessinés depuis.

Ancêtre des jeux de golf, Leaderboard est toujours aussi intéressant. Ce jeu, qui permet de disputer des parties de un à quatre joueurs, offre quatre terrains. Comme dans la réalité, on dispose de 14 clubs (cannes) formant ce qu'on appelle une série. Pour bien jouer, il est très important de comprendre à quoi servent ces différents clubs. Au golf en effet, il s'agit de toujours tirer (swing) du mieux possible. A peu de choses près, pas question de mettre plus ou moins de force suivant la distance qui sépare le joueur du trou. Du coup, c'est le club utilisé qui fait toute la différence. Ces derniers sont de trois types: Wood (bois), Iron (fer) et les Putters, fer ou bois, qui servent à "pousser" la balle pour l'approche finale. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ce sont les clubs en bois qui permettent d'envoyer la balle le plus loin. Ils sont notés dans l'ordre décroissant des distances qu'ils permettent de parcourir. Par exemple, le 1 wood envoie à 293 yards, le 3 wood à 261, le 1 iron à 234, etc. Dans Leaderboard, c'est fort heureusement le logiciel qui choisit les clubs pour vous aux deux premiers niveaux. Lorsque vous serez familiarisé, vous pourrez passer à la vitesse supérieure. N'empêche, les Anglais sont bien compliqués.

Gauntlet (!) Country Club est le pire terrain que vous rencontrerez dans ce jeu. Combinant plans d'eau et bunker (sable), ce parcours, très dense, est à l'aller et au retour un Par 36.

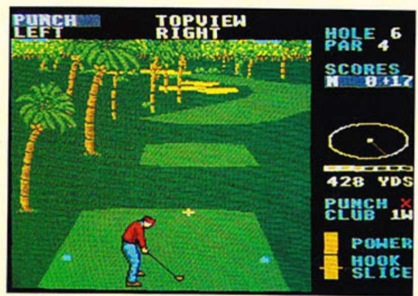




Ce tableau sert à marquer les points récoltés par les différents joueurs. Il donne son nom au jeu puisqu'en anglais, on le nomme Leader Board. Alors forcément...

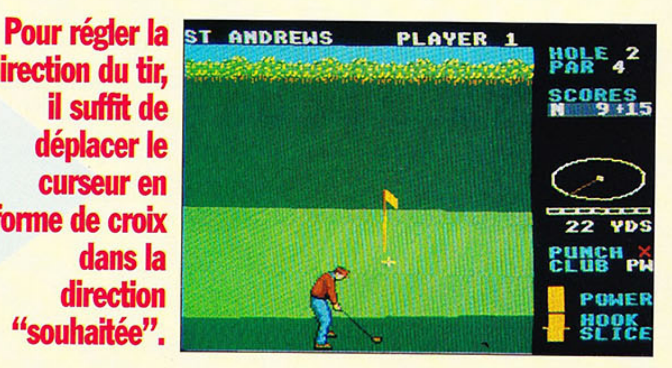
master system | tests

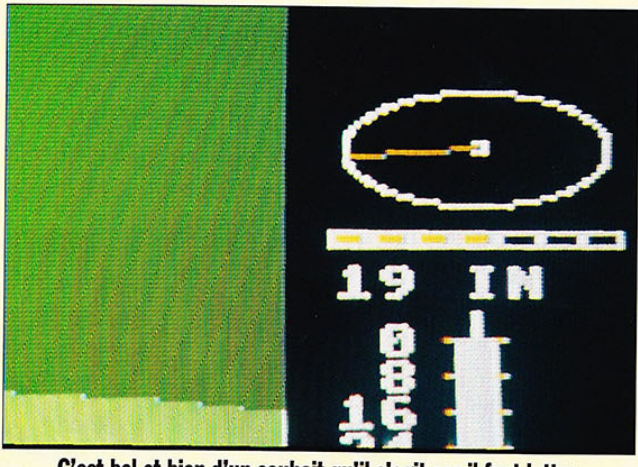
arrive sur Master System



Le menu apparaissant en haut est accessible en appuyant sur le bouton D. Il permet d'accéder à différentes options. Il est ainsi possible d'avoir une vue du terrain de haut, de gauche ou de droite.

Pour régler la direction du tir, il suffit de déplacer le curseur en forme de croix dans la direction "souhaitée".





C'est bel et bien d'un souhait qu'il s'agit car il faut lutter contre le vent, symbolisé par l'espèce de radar situé en haut à droite de l'écran de commande.



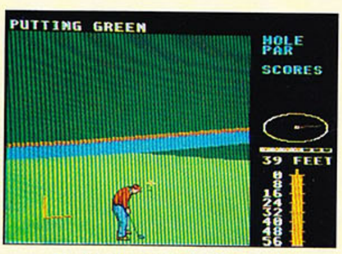
Lorsque la balle tombe dans l'eau, on voit l'éclaboussure. On entend un "splash" et une voix digitalisée commente votre piètre coup.



Le tir se fait en trois fois: on appuie sur B pour commencer le mouvement; lorsque le marqueur est en haut de la barre de contrôle, on relâche. Enfin, on réappuie pour régler la position des poignets (qui détermine si la balle part droit ou n'importe comment).



Le marqueur permet de doser la force du tir lors de l'approche. En dessous de la barre, une estimation permet de tirer juste ce qu'il faut en fonction de la distance.



Trois niveaux de jeu sont utilisables. Au dernier niveau (pro), l'ordinateur n'aide pas le joueur à bien doser son coup lors de l'approche finale (Putting).

Voilà un jeu qui commence bien, puisqu'il débute avec du rire tant la traduction du manuel est ridicule. Ensuite, on passe aux choses sérieuses, le club à la main, on fonce admirer les paysages en 3D. Enfin, on fonce pas trop vite, parce que l'affichage est plutôt lent. L'intérêt du jeu de Leaderboard est toujours là, on s'amuse autant, surtout à plusieurs. Les manipulations sont simples, le jeu très maniable.
Inutile de connaître le golf pour y jouer, et d'ailleurs Leaderboard est un très bon moyen de s'initier à ce sport.
SEB

EDITEUR : US GOLD
MACHINE : MASTER SYSTEM
GENRE : GOLF
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
CONTINUE : PASSWORD
NOMBRE DE NIVEAUX : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 17
GLOBAL : 90%



Bien qu'un peu lent, surtout pendant la phase de remplissage des écrans 3D, ce logiciel reste une valeur sûre. Il faut dire que Leader Bidule utilise une gestion des paysages en 3D identique à celle des simulateurs de vol de l'armée (et de Flight Sim sur micro). En ce qui concerne le son, il faut noter que Leader Board dispose de bruitages et de voix digitalisés, ce qui est assez peu courant sur Master System. Les commandes, très simples, utilisent deux boutons plus les flèches. A noter que le mode d'emploi en français est catastrophique. Ainsi, Green (le terrain de golf) est traduit littéralement par "vert"; ça donne souvent des phrases bizarres!
MOULINEX

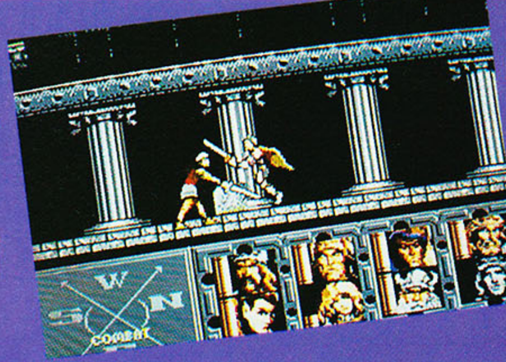
HEROES OF THE LANCE

Combattez la reine des ténèbres

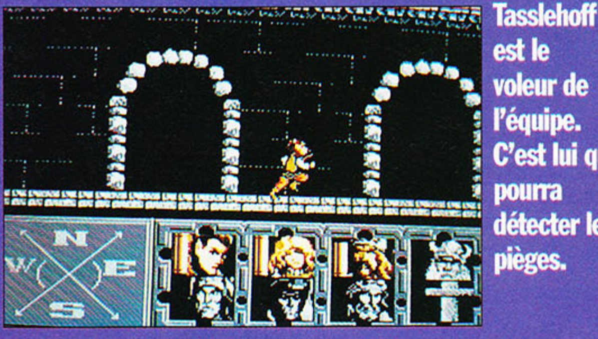
Depuis trois siècles, la reine des ténèbres disperse de son terrible souffle ce qui reste des ruines du royaume de Krynn, jadis puissant. Une équipe de courageux aventuriers a décidé de combattre le mal. Lorsque commence le jeu, l'équipe que vous dirigez vient de pénétrer dans les ruines d'un sanctuaire dédié à des Dieux oubliés: la cité de Xak Tsaroth. En effet, la seule façon de combattre la reine des ténèbres est de réveiller les Dieux anciens mais pour cela, vous allez devoir retrouver les Disques de Mishakal. Avant de mettre la main sur les précieux disques, vous combattrez les Draconiens, une race maléfique issue de la magie. Très prenant, ce jeu est adapté des modules de jeu pour AD&D édités par TSR. A noter que vous pouvez retrouver ces héros en livre (Dragonlance, 9 volumes édités par Carrère).



Goldmoon, en tant que clerc, pourra guérir ou soigner les héros blessés en cours de partie. Ne l'exposez pas trop. Elle possède le bâton de cristal qu'elle seule a le droit d'utiliser.



Riverwind, le barbare, est le compagnon de Goldmoon. Il se bat à l'arc ou à l'épée longue.



Tasslehoff est le voleur de l'équipe. C'est lui qui pourra détecter les pièges.



Tanis, chef de la confrérie, est un bon guerrier se battant à l'épée et à l'arc.



Caramon, ami de longue date de Tanis, est lui aussi un bon guerrier.



Sturm, fils de chevalier, est assez proche des paladins. Lui aussi est un excellent combattant.

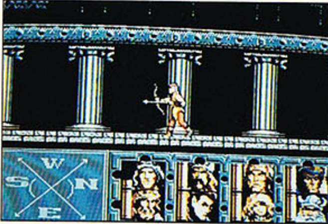


Raistlin, frère de Caramon, est le magicien de l'équipe. Sa condition physique lui interdit de recevoir le moindre coup mais son bâton de Magius vous permettra de lutter contre de nombreux périls.



Les décors, un peu répétitifs, sont toutefois assez agréables. En revanche, la conception des déplacements est une catastrophe. Il faudra donc garder un œil en permanence sur la rose des vents située en bas à gauche de l'écran pour ne pas se perdre.

Attention, certains lieux sont truffés de pièges, comme ici ce bloc de pierre qui s'apprête à écrabouiller ce pauvre Caramon. Heureusement, une salle permet à Goldmoon de réincarner les personnages morts.



Pour se battre, il suffit d'appuyer le bouton "B" et d'aller au moyen du joystick dans la direction souhaitée.

Outre les sorts et le placement des joueurs, le menu permet de prendre un objet, de le poser et de le donner à un autre membre de l'équipe.



Jeu de rôle oblige, les personnages disposent de nombreux attributs accessibles par ce menu. Suivant leur état ou le nombre d'Xpoints récoltés, certaines de ces caractéristiques évolueront pendant la partie.



On le sentait, ça devait arriver un jour: la saga des DragonLance sur console. Tous ceux qui ont pu suivre au fil de leurs lectures les aventures des Compagnons de la Lance seront heureux de retrouver cette fine et si pittoresque équipe. Les amateurs de jeux de rôle se croiront sans doute comblés de bonheur et s'écriront: "C'est mirifique!". Eh bien non! Où est donc le charme de ces donjons? Les couloirs, à moins qu'il ne s'agisse de salles, s'enchaînent sans aucune logique, ce qui rend toute tentative d'orientation impossible. Les créatures rencontrées à l'ombre des torches sont bien fades et ne savent pas rendre la grandeur qu'il convient d'accorder à la Quête. Le jeu se résume en une succession de combats et de trésors ramassés... Même l'animation ou la musique qui sont largement à la hauteur ne parviennent pas à donner ce petit plus qui transforme chaque joueur en un quêteur de l'Impossible. Pour cela, il ne vous reste plus qu'à retourner à vos rêves!

T.S.R.

EDITEUR : US GOLD
MACHINE : MASTER SYSTEM
GENRE : AVENTURE / ROLE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
MANUEL EN FRANCAIS

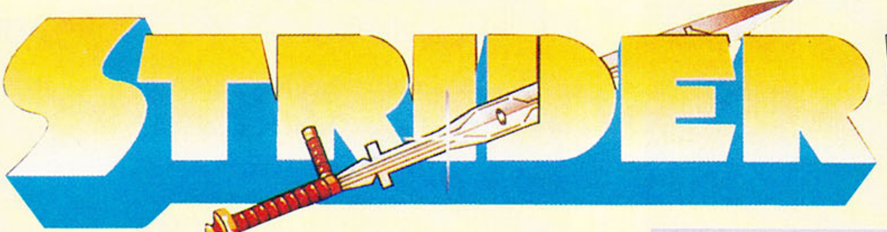
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13
GLOBAL : 84%

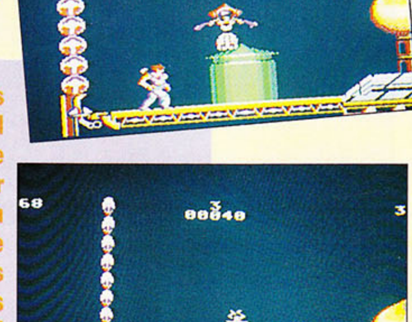


Le graphisme, assez mignon, permet de se plonger très vite dans l'ambiance. Les animations, rapides, ne ralentissent pas lorsque plusieurs personnages sont à l'écran. Dommage que certains sprites (les draconniens en particulier) clignotent. Grâce à une bonne gestion du joystick (3 boutons et flèches), les options des différents menus sont très facilement utilisables. En ce qui concerne la musique, pas grand-chose à dire. En revanche, certain bruitages sont bienvenus.

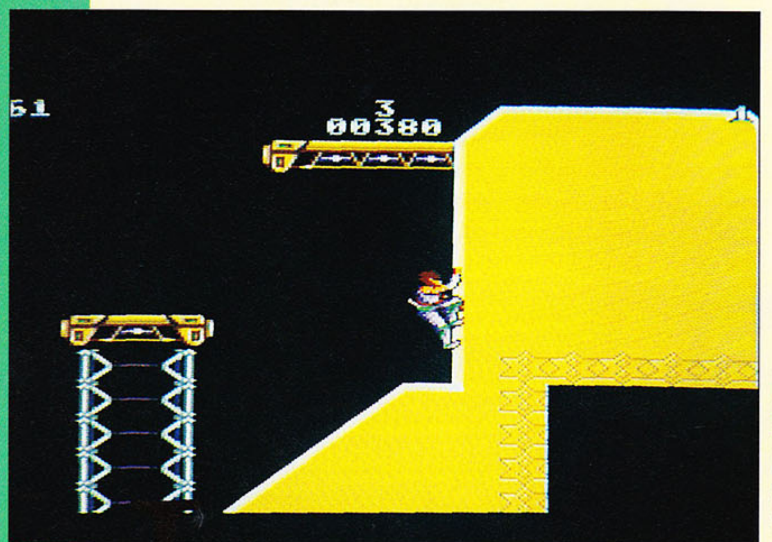
MOULINEX

Une épée en plasma et





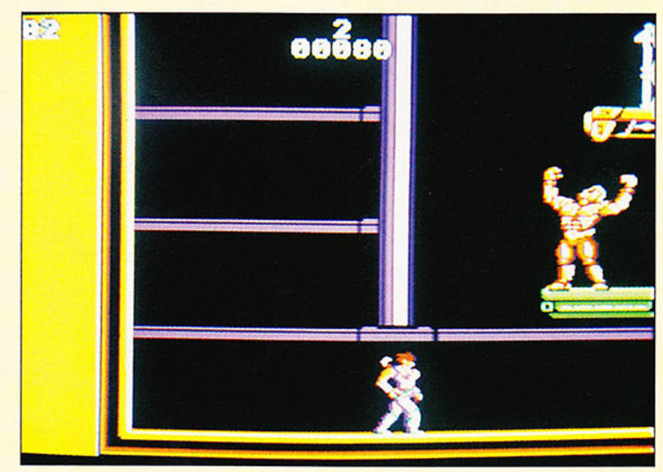
Des robots volants vous apportent des options. Il faut sauter, détruire le robot, et récupérer leur colis. Ici, c'est un module qui tourne autour de vous, vous protège en frappant les ennemis qui s'approchent, et tire en même temps que vous, ce qui fait deux tirs, oui.



Hiryu est un monstre d'agilité, il est capable d'escalader n'importe quoi, rien qu'avec les mains et les pieds. Ici, il monte à une paroi parfaitement verticale. Les gens, tout de même.

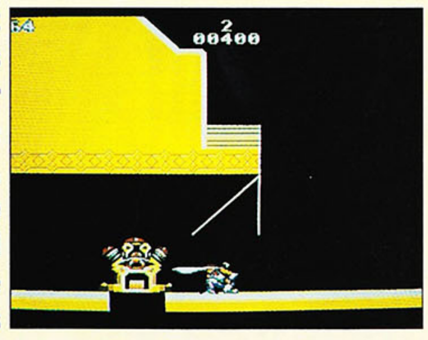
L'heure, une fois de plus, est tout ce qu'il y a de plus grave. Le grand génie démoniaque Meio a fait déferler ses troupes extra-terrestres sur notre planète. Il n'y a eu que très peu de résistance, et les villes du monde entier sont tombées les unes après les autres. Meio, du haut de sa station spatiale, contemple ce spectacle de désolation et de tristesse avec la plus grande joie.

Il ne reste que les Striders pour lutter contre l'envahisseur. Le plus jeune de ces combattants de la dernière chance s'appelle Hiryu, c'est lui qui a été choisi pour lutter contre les extra-terrestres, puis pour affronter Meio lui-même. Hiryu est armé d'une épée laser-plasma très puissante, et dispose de capacités physiques hors du commun: grande agilité, force exceptionnelle, et sauts vertigineux. Le combat peut commencer. Dans la ville de Kazafu vous affronterez les soldats russes, sur les toits; vous lutterez contre Strobaya le mutant, contre le robot Novo, et enfin contre Urobolos, le reptile de métal. En Sibérie, vous devrez atteindre le croiseur Ballog, en vous frayant un chemin parmi les loups et les singes métalliques géants. Une fois sur Ballog, la forteresse volante, vous devrez détruire les canons, puis rendre le croiseur inopérant. Ensuite, direction l'Amazonie, où vous combattrez des amazones armées de boomerangs pour arriver sur les rives du fleuve, face au tyrannosaure Rex. Ensuite, il sera temps de combattre Meio lui-même, dans sa base spatiale.

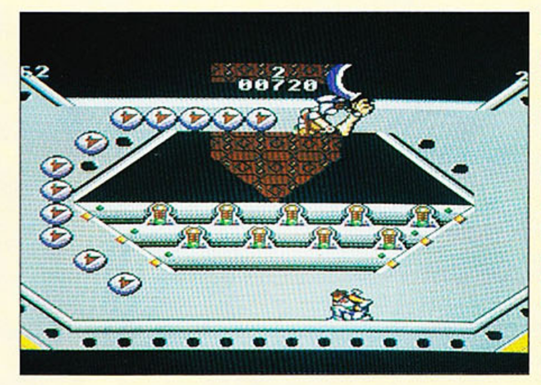


Dans la ville de Kazafu, au premier niveau, donc, vous affronterez Strobaya, un mutant très balaise qui adore se rouler par terre. il suffit de s'accrocher à la petite passerelle verte, et de tirer quand il vous fonce dessus. Une fois Strobaya détruit, une pluie de flammes s'abat sur vous. Là encore, c'est la passerelle qui va servir, vous vous placerez dessous.

une détente fabuleuse pour sauver la terre.



Voici le robot Novo, et ses rayons laser. Son tir rebondit en plusieurs endroits, balaye une partie de l'écran, mais il est possible de s'agenouiller près de lui et de tirer continuellement sans être touché.



Dernier gros monstre de Kazafu: Urobolos le reptile de métal. Il tourne en rond, placez-vous bien pour le massacrer à chaque passage.

Sibérie oblige, vous serez attaqué par des loups. Ils n'arrivent pas en marchant tranquillement, mais vous foncent dessus. Ayez des réflexes, oubliez votre amitié pour les animaux, quels qu'ils soient, et tuez ces loups.



En Sibérie, vous lutterez contre Mecha Pon, le singe métallique géant. Frappez-le, puis, quand il essaye de vous frapper avec sa patte, baissez-vous.



Cette option, en forme d'idéogramme chinois, redonne de l'énergie à Hiryu. Non négligeable. Mais un autre danger vous persécute: le temps. Chaque niveau est divisé en sections. Pour chaque section vous avez droit à 99 secondes, dépêchez-vous.

EDITEUR	CAPCOM
MACHINE	MASTER SYSTEM
GENRE	ARCADE
DIFFICULTE	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	AUCUN
NOMBRE DE NIVEAUX	5
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 14

MANIABILITE : 16

SON : 12

GLOBAL : 82%



Strider est un jeu connu de tous, ou presque. Ses nombreuses adaptations sur toutes les machines, et l'existence d'un deuxième épisode ont rendu ce jeu célèbre. Le principe du jeu est simple, vous évoluez dans différents tableaux en massacrant tout ce qui s'approche de vous. Pour cela votre personnage dispose d'une arme unique, mais peut sauter, glisser, et grimper aux murs. Les graphismes de Strider sont très bons, surtout les décors; les couleurs jolies et bien choisies. Les animations sont réussies, bien décomposées, mais un peu lentes, c'est dommage. Pour ce qui est des scrollings, latéraux et verticaux, ils sont réussis.
La bande son, la musique qui accompagne le jeu en permanence, est très gonflante, des notes balancées un peu n'importe comment. Heureusement que les bruitages viennent couvrir tout ça de temps en temps.
La maniabilité est bonne, le personnage bouge bien et répond bien, et le jeu intéressant grâce à ses différents niveaux et à leur taille. On regrettera tout de même le manque d'action, il n'y a pas assez de combats entre chaque grand ennemi dans les niveaux.

SEB

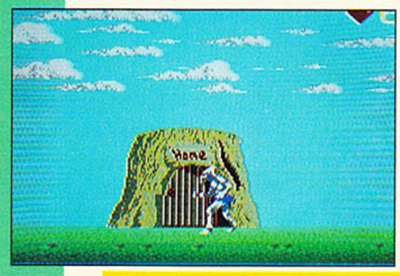


Les nombreux fans de ce jeu d'arcade légendaire vont se précipiter sur cette cartouche. Mais attention, il y a du bon et du mauvais. Au crédit de ce jeu, il faut dire que les graphismes sont réussis et que l'action est suffisamment variée pour vous motiver. En revanche, le jeu d'arcade a été très simplifié (il y a beaucoup moins d'ennemis, par exemple) et le niveau de difficulté n'est pas assez élevé pour offrir un véritable challenge. Alors, c'est à vous de faire la part entre le pour et le contre et je ne saurais trop vous conseiller d'essayer ce jeu avant de vous décider. Le jeu d'arcade de Capcom est un must, mais cette conversion n'est pas à la hauteur des grandes réussites de Sega en ce domaine, comme Golden Axe ou Shinobi par exemple.

AHL

SHADOW OF THE BEAST

Le temps de la vengeance est venu. Mort à Maletoth !





Au départ, le personnage fonce sur la gauche, et après quelques coups de poings bien balancés contre d'ignobles ennemis, la bête trouvera un tronc d'arbre sur son chemin. Il faut continuer plus loin pour trouver la clé qui permet de descendre dans les souterrains où vous mènera cette souche d'arbre.

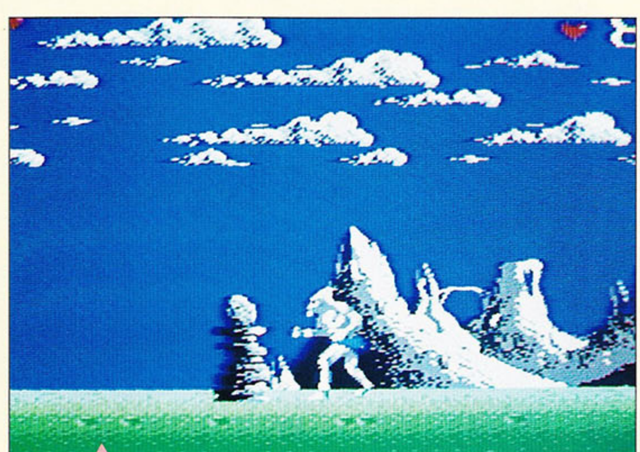
Le sorcier Maletoth, avide de pouvoir et de sang, a massacré votre famille quand vous n'étiez encore qu'un enfant. Il vous a épargné pour vous utiliser comme cobaye, et les expériences effectuées sur votre petit corps d'enfant ont fait la bête hideuse que nous voyons maintenant. Ce sont les sbires de Maleoth qui vous ont éduqué, ils vous ont appris l'art du combat, le goût de semer la mort, l'apprentissage de la violence et de l'horreur. Vous êtes rapidement devenu le meilleur élément de Maletoth, son combattant le plus fier et le plus courageux, et maintes fois il vous a utilisé pour effectuer ses ignominies.

Maintenant, les choses ont changé. Suite à un choc, votre mémoire est revenue, la terrible vérité vous fait face: vous savez qui vous êtes, vous savez que vous étiez un homme et que Maletoth a massacré votre famille, et pour vous, le temps de la vengeance est venu: les hommes et les monstres de Maletoth, et Maletoth lui-même, vont tous périr. La bête est lâchée, elle va tout massacrer sur son passage.

Mais d'heure en heure, son but qui n'était que vengeance, deviendra vite quête de sa véritable identité: la bête veut retrouver apparence humaine.

SELECT AN OBJECT
OUT

Durant le jeu, vous ramasserez de nombreux objets: des clés, des potions. A tout moment, en pressant le bouton 2, vous accédez à ce menu. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le carré rouge pour sélectionner l'objet que vous portez et que vous voulez utiliser. Par exemple, pour ouvrir la porte de la souche d'arbre qui mène aux souterrains.



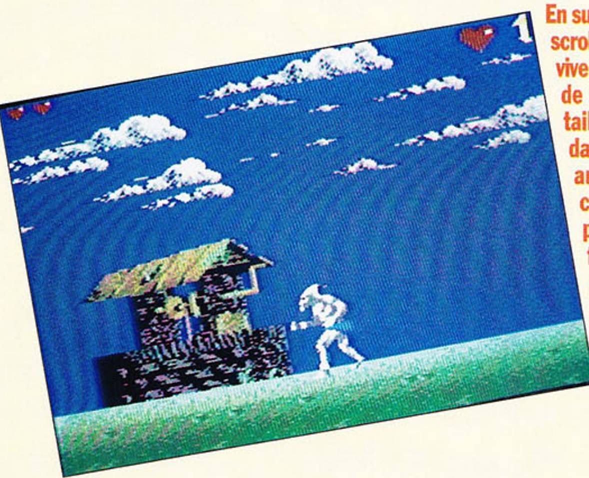


Le danger n'arrive pas toujours des côtés ou du ciel, il peut très bien surgir à vos pieds. Le moindre contact avec ces pics est mortel, et, en plus, vous ne pouvez sauter par dessus. Il faudra avoir des réflexes, et s'arrêter à temps.

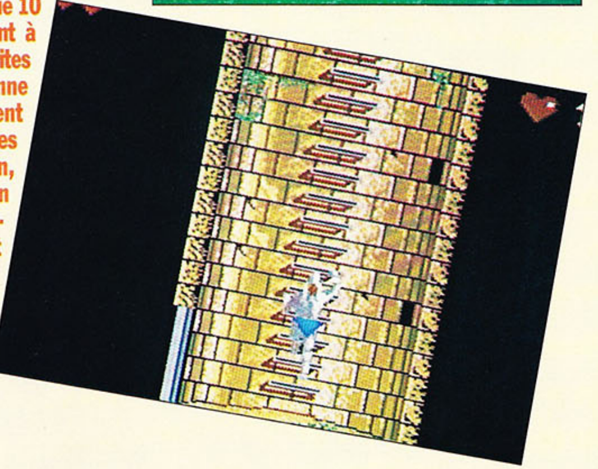
Voici un empilement de pierres qui, si vous le frappez du poing, révélera sûrement une potion. Le problème, ensuite, est de savoir s'il faut boire cette potion ou pas. Vous ne pouvez être sûr de l'effet qu'elle vous fera.

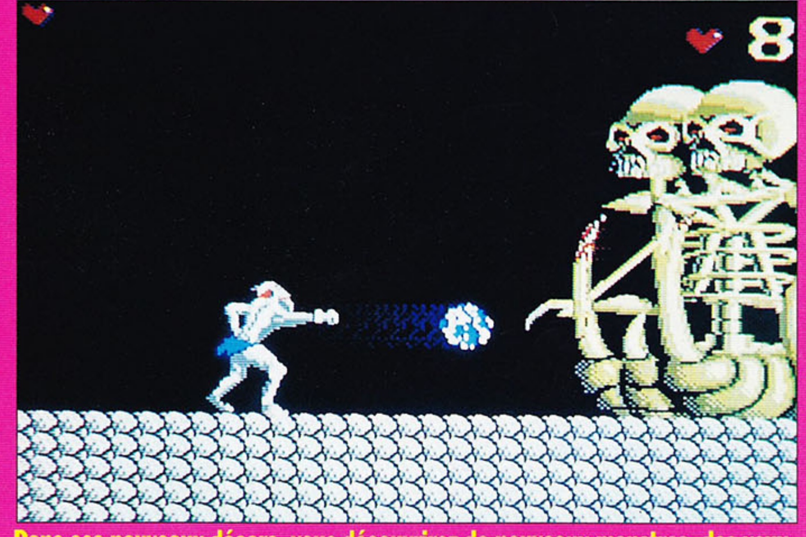
Venues de nulle part, vous serez visé par des fusées pendant votre superbe course. Celles-ci arrivent à des hauteurs différentes, il faudra parfois sauter, parfois se baisser.

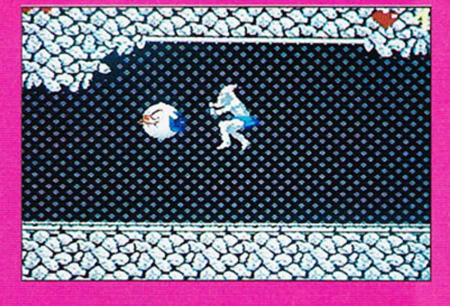




En surface, alors que 10 scrollings s'activent à vive allure, des sprites de décor de bonne taille apparaissent dans le fond, des arbres, ou bien, comme ici, un puits. il est parfois intéressant de se balader dans les puits. Ouais.



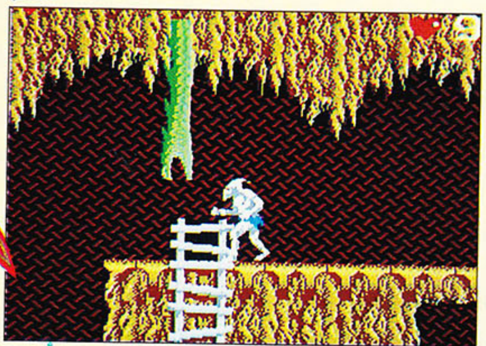




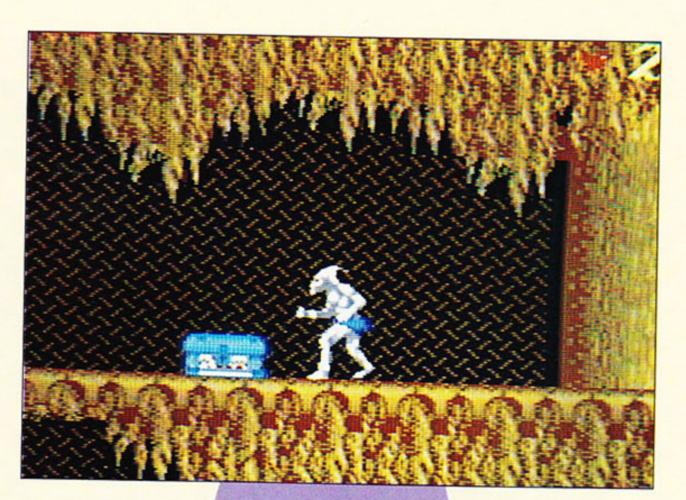


Dans ces nouveaux décors, vous découvrirez de nouveaux monstres, des yeux sauteurs, des diablotins ailés, ou même des ennemis plus gros et plus dangereux comme Death Skeleton ou Hydrassas le dragon. Pour éliminer ces derniers, il faut les toucher un certain nombre de fois en des points stratégiques, ou user d'armes acquises par victoire face à d'autres monstres.

SHADOW OF THE BEAST

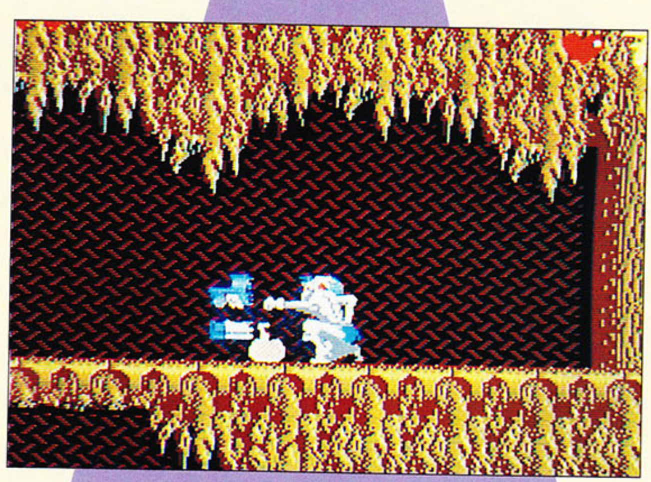


C'est dans ce monde sombre et glauque que vous amènera le passage découvert dans l'arbre qui se trouvait à la surface.
Vous y trouverez de nombreux monstres, de toutes formes, et de toutes tailles. Pour combattre, vous pouvez utiliser vos poings, en pressant le bouton 1, ou vos pieds en sautant et en appuyant sur le bouton.





Dans les différents niveaux, il y a aussi de grands et gros sprites, superbement dessinés, d'ailleurs. Ici, la bête affronte le gardien de Orb. Pour le détruire, il faut frapper la boule bleue qu'il tient dans sa main. Si vous le détruisez, vous gagnerez un coup de poing plus puissant pour la suite.



Dans tous les niveaux, vous devrez trouver des objets. Ils peuvent être cachés, par exemple, dans des coffres, comme sur les photos. Il suffit alors de frapper le coffre pour le faire voler en éclats et récupérer l'objet, ici unepotion, en passant dessus. Il est impossible de savoir ce que fera une potion, ellez peut vous faire gagner de l'énergie, ou vous faire perdre de l'énergie, ou bien vous rendre invincible pendant un court laps de temps.

EDITEUR : TECMAGIK
MACHINE : MASTER SYSTEM
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : AUCUN
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
SON : 17
MANIABILITE : 17

GLOBAL : 94%



Shadow of the Beast a fait un carton sur Amiga il y a deux ans, mais cela était surtout dû à la qualité exceptionnelle de sa réalisation, aussi pouvait on penser que le passage sur 8 bits serait difficile. Mais à son habitude,Tecmagik s'en est très bien sorti car même si les graphismes ne peuvent rivaliser avec ceux de la version 16 bits, ils sont excellents. De plus, la bande sonore est convaincante et il y a même un scrolling différentiel, ce qui est exceptionnel sur cette console. En ce qui concerne l'action, le plan des lieux a été modifié et il y a beaucoup plus d'objets différents à ramasser. Mais attention, certains équipements sont indispensables tandis que d'autres peuvent avoir un effet négatif, à vous d'expérimenter. Shadow of the Beast est un grand jeu d'arcade/ aventure qui présente un niveau de difficulté assez élevé, mais si vous êtes prêts à vous accrocher vous ne serez pas déçus.

AHL



Les programmeurs de Tecmagik doivent adorer les paris difficiles, car entamer l'adaptation d'un jeu tel que Shadow of the Beast sur Master System pouvait paraître pour nombre de programmeurs mission impossible. Seulement, les gens de Tecmagik semblent être des programmeurs talentueux, puisque Shadow of the Beast sur Master System est une merveille de réalisation technique.
Tout d'abord, les graphismes sont magnifiques, c'est déjà impressionnant. De plus, la musique du jeu est superbe, reprenant très bien celle de l'original. Mais le plus spectaculaire est sans nulle doute la qualité des scrollings: rapides, très rapides, fluides, et surtout nombreux, car il y a jusqu'à 10 scrollings différentiels à l'écran, en plus des sprites, et sans ralentissement aucun. Bravo!
Shadow of the Beast est un bon jeu d'arcade / plate-formes, et l'intérêt du jeu a même été rehaussé par rapport à l'ancienne version micro. Par contre, le jeu est très difficile, il faut vraiment avoir de très bon réflexes, et des nerfs d'acier.
Sans aucun doute un des plus beaux jeux sur Master System.

SEB

Un personnage bien co Gameboy : Mega Man.

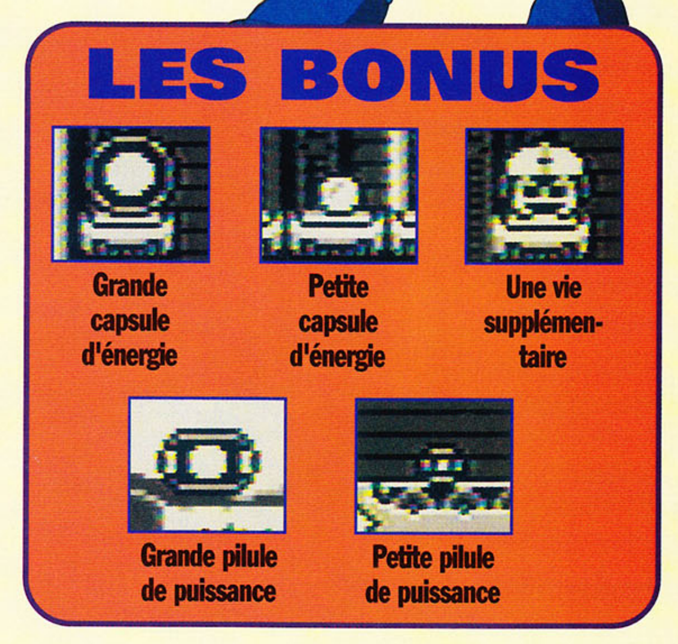
ROCKMAN WORLD

Le Dr Willy a décidé de gonfler l'humanité toute entière. Ce scientifique fou n'a pas trouvé mieux que de transformer des robots ouvriers ou domestiques en machines à tuer impitoyables. Il n'y a qu'une personne capable de lutter contre le Dr Willy: Mega Man. Les deux hommes se sont déjà affronté à plusieurs reprises, et chaque combat a vu la victoire de Mega Man. C'est pour cette raison que le Dr Willy s'est enfermé dans son laboratoire pendant des années, pour concevoir des monstres encore plus terribles, encore plus puissants.

Les différents niveaux de Rockman World sont en fait divisés en un monde par robot. Les décors du monde en question reprenant les caractéristiques du monstre final. Ainsi, pour affronter Iceman, vous devrez vous battre dans un monde de glace et de neige; ou pour Fireman, vous évoluerez au milieu de plateformes suspendues au dessus de lave en fusion.

Mega Man peut se déplacer dans les deux directions latérales, sauter, grimper aux échelles, et tirer sur ses ennemis. A chaque fois qu'il détruit un boss de fin de niveau, il gagne son arme, à munitions limitées, ainsi, à tout moment du jeu, il suffit de presser une touche pour accéder à un menu qui permet de choisir telle ou telle arme.

Jeu de plateformes par excellence, Rockman World est un des meilleurs jeux de ce type sur gameboy.



LES BONUS

Grande capsule d'énergie

Petite capsule d'énergie

Une vie supplémentaire

Grande pilule de puissance

Petite pilule de puissance

LES ARMES DE MEGA MAN



TIR NORMAL
Tir rapide avec munitions infinies



LAMES DE CUTMAN
Des mâchoires volantes que vous gagnez en tuant Cutman



ARCS ELECTRIQUES
Trois arcs électriques partant dans trois directions



TIR DE GLACE
Permet de geler les ennemis pour quelques secondes





TIR CANON
Un tir très efficace avec des boucliers tournoyants



TIR ATOMIQUE
Laisser le bouton de feu appuyé pour un tir de plus en



STOPPE LE TEMPS
Arme gagnée en tuant Flash Man: permet d'arrêter le temps



LES BOOMERANGS
Tir de plusieurs boomerangs très rapides



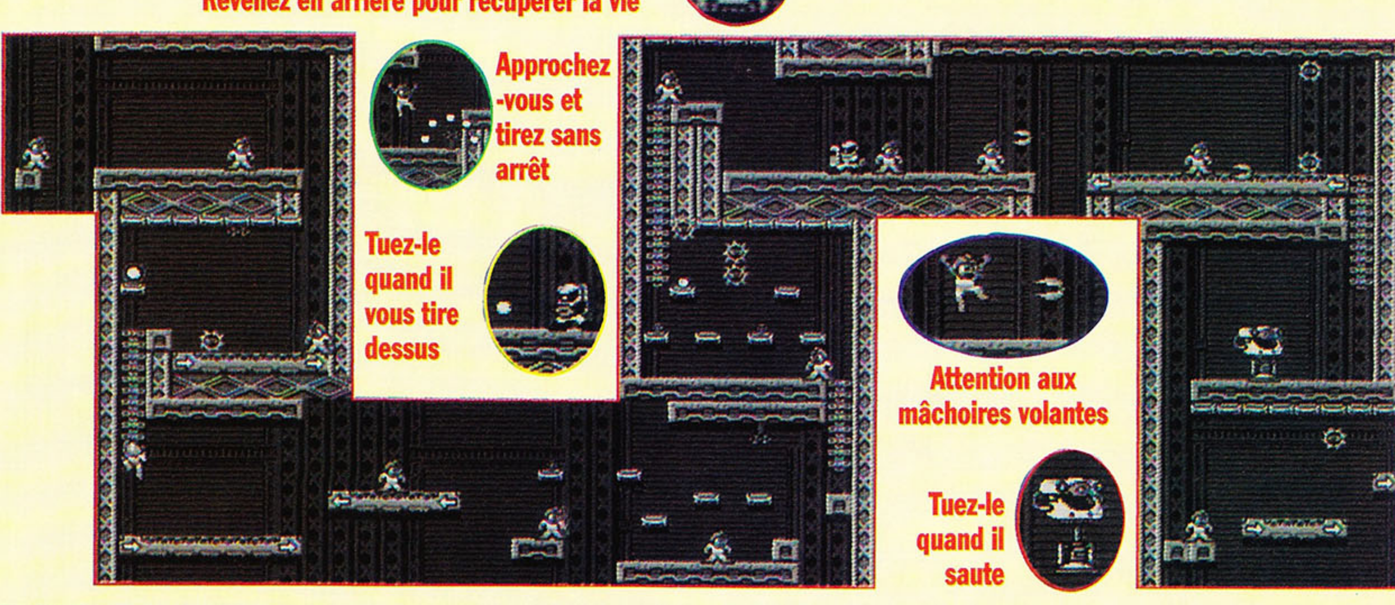
LA BULLE
Une bulle très lente, mais très destructrice

gameboy | tests

connu des adeptes de la Nintendo 8 bits arrive sur ...n.



Revenez en arrière pour récupérer la vie

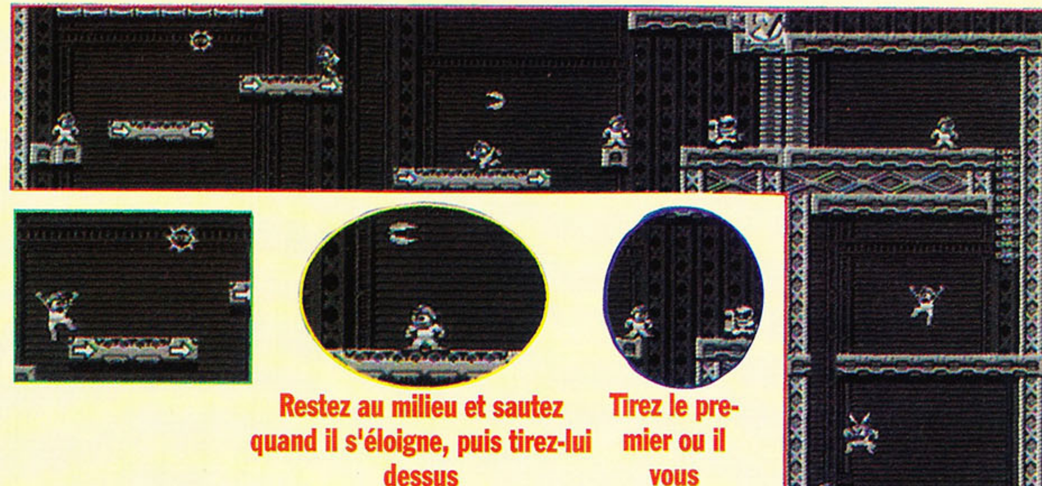


Approchez -vous et tirez sans arrêt

Tuez-le quand il vous tire dessus

Attention aux mâchoires volantes

Tuez-le quand il saute





Restez au milieu et sautez quand il s'éloigne, puis tirez-lui dessus

Tirez le premier ou il vous délogera de la plateforme

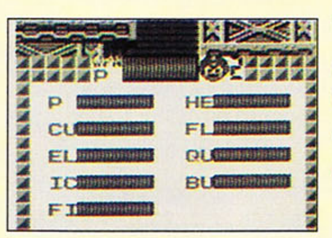
Vous voilà devant Cutman, le boss de fin de ce niveau. Ancien bûcheron cybernétique, il utilise ses lames pour vous détruire. Tirez rapidement quand il touche le sol



J'avais déjà adoré Mega Man sur nintendo 8 bits, alors, forcément, quand notre héros a montré sa petite tronche casquée sur Gameboy, je me suis fait une joie de le faire sauter dans tous les sens.

Le résultat est largement à la hauteur de ce qu'on pouvait attendre, et ce type de jeu correspond parfaitement à l'esprit des jeux que l'on voit généralement sur Gameboy. Le personnage est très maniable, les graphismes et les animations sont vraiment réussis, et les pièges bien calculés pour que l'on arrive pas à la fin du jeu en trois parties, sans toutefois être trop difficile pour ne pas rendre les joueurs fous. Avec son principe classique, mais saupoudré de petites trouvailles originales, Rockman World est une très bonne variation sur le thème bientôt célèbre de Mega Man et de ses suites.

SEB



Voici le menu qui permet de choisir quelle arme utiliser. Cet écran se remplit au fur et à mesure que vous écrasez des boss de fin

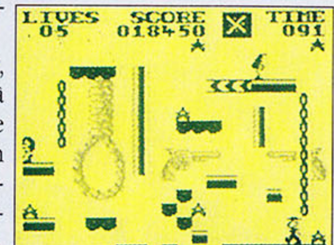
EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : GAMEBOY
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORDS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
SON : 16
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 94%

Des plates-formes pour voyager dans l'espace

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Bill et Ted sont les meilleurs amis de la Terre, mais depuis quelques temps, ils s'ennuient ferme. Coup de chance, une aventure extraordinaire leur tend les bras, une quête à travers l'histoire. Une ordure comme seuls les jeux vidéo savent les faire a décidé de modifier le futur, d'y foutre le souk. Ce futur a été fragmenté, et dispersé dans le passé. Bill & Ted devront parcourir le temps et le monde pour récupérer les portions temporelles, et reconstituer le futur.
Il y a 10 aventures différentes, dans une époque différente à chaque fois. A la fin de chaque aventure, on vous donne un mot de passe qui vous permettra de reprendre au premier des tableaux de ce monde.



EDITEUR :
LJN Ldt
GENRE :
PLATE-FORME
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
NOMBRE DE TABLEAUX :
50
NOMBRE DE CONTINUES
3
NOTICE EN ANGLAIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 12
GLOBAL : 75%



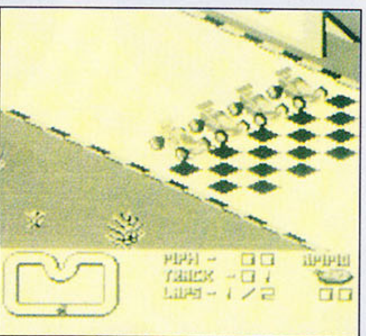
Les graphismes de Bill & Ted's Excellent Adventure sont très moyens, voire pas terribles. Aucune originalité non plus dans le scénario ou dans l'organisation du jeu, c'est du vu et revu. Mais pour les fans de ce genre de jeux, Bill & Ted's Excellent Adventure reste intéressant. En effet, les tableaux de Bill & Ted's Excellent Adventure deviennent vite difficiles et prise de tête. D'autre part, Bill & Ted's Excellent Adventure étant un archétype du genre, il est bourré de tout ce qui plaît aux adeptes des platform games. Heureusement, Bill & Ted's Excellent Adventure dispose d'une excellente maniabilité, et c'est très important dans ce type de jeu. Si vous savez fermer les jeux sur les graphismes, si l'originalité n'est pas votre priorité, Bill & Ted's Excellent Adventure vous plaira. Sinon, Bill & Ted's Excellent Adventure est moyen et devient Bill & Ted's Pas-terrible Adventure.

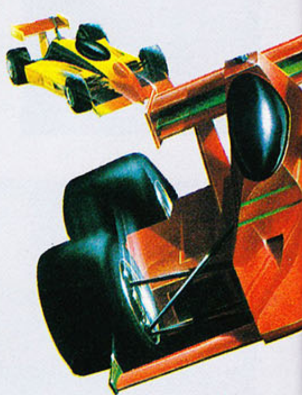
SEB

SUPER R.C. PRO-AM

Voitures téléguidées pour destroy

Vous êtes aux commandes d'un bolide électrique, qui devra affronter trois adversaires sur des circuits de plus en plus dangereux. Sur la route, vous devrez récupérer le maximum d'options, afin d'améliorer les performances de votre véhicule. Si les queues de poisson et les éperonnages de vos adversaires ne vous suffisent pas, vous pourrez toujours leur envoyer des missiles, ou lâcher des mines, histoire de les faire exploser gentiment. Bien sûr, vous devrez ramasser les munitions sur la route. Pour être qualifié à la course suivante, il suffit de ne pas terminer dernier. Il est possible de jouer à deux en connectant deux, ou même à trois ou quatre si vous possédez l'adaptateur quatre joueurs.





EDITEUR :
NINTENDO / RARE
GENRE :
COURSE DE VOITURES
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1 À 4
CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE CIRCUITS
24

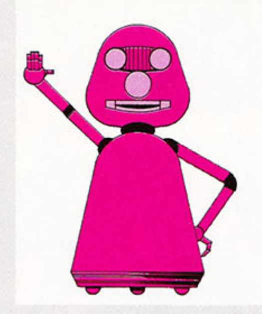
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 15
GLOBAL : 93%



Super R.C. Pro-Am est vraiment une excellente compétition de voitures, très maniable, très rapide et bourrée d'options et de difficultés nouvelles d'un circuit à l'autre.
La course est vue en 3D isométrique, et les scrollings sont multi-directionnels, leur direction dépendant de l'orientation des virages. Déjà très drôle tout seul, Super R.C. Pro-Am devient délirant quand on y joue à plusieurs, les câbles de liaison Gameboy ne sont d'ailleurs pas assez longs à mon goût, car je n'arrive pas à résister, et je donne en général de grands coups de poings à mes adversaires pendant la course.

SEB

LIVRAISON PAR CHRONOPOST SOUS 24H DEPART TOULOUSE





TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

VENTE PAR CORRESPONDANCE

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+4 jeux
Garantie 2 Ans **2490F**
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.
Avec moniteur 1083 s : **4190F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F.

ATARI 520 STE

Sans moniteur **2490F**
ou
Avec monit. coul. SC 1224 : **3990F**

ATARI LYNX

nouveau modèle
plus petit, plus beau **790F**

NEO GEO

+ Magician Lord **3490F**

AMSTRAD 6128

SCOOP PROMO

CPC 6128 avec mon. couleur
+ 10 jeux sur disquettes
+ 1 câble minitel 3615

Offre incroyable limitée à 100 pièces

1990F
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F.

possibilité CPC 464 couleur nous consulter

NEC SUPER GRAFX

La console **SUPER GRAFX** avec alimentation câble péritel, paddle + 1 jeu.
+ 2ème jeu "**1941**"
+ 2ème manette Ultimate arcade (manche métal, fonctions de tir automatique réglables + ralentissement de l'action)

PROMO 1990F

Manette Ultimate arcade seule :
199F

SEGA

MEGADRIVE (Française)
avec 1 manette de jeux





+ Sonic	1299F
+ Street of Rage	1349F
+ E.A. Ice Hockey	1349F

Adaptateur M.S. en G.G. + Golden Axe ou Cyber Shinobi 469F

GAME GEAR **990F**
+ COLISSIMO 50F

Adaptateur cartouches Master System pour Game Gear **189F**
+ poste 20F.

NEC TURBO GT

+ 2 jeux **2490F**

NEC PUISSANCE 5

CORE GRAFX
+ 2 manettes
+ 1 jeu + adtaptateur 5 joueurs **1290F**

NOM : ____________ PRENOM : ____________
ADRESSE : ____________
CP : ________ VILLE : ____________
TEL : ____________

BON DE COMMANDE	PRIX
....	....
....	....
....	....
*frais de port & d'emballage........	....
FRAIS DE PORT :	Total

EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs
EN CHRONOPOST 24 H : 100,00frs

Ci-joint mon règlement par:
❑ Chèque ❑ Mandat
Contre Remboursement + 50F.

Signature:
(des parents pour les mineurs)

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15/11/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

OutRun

Appuyez sur l'accélérateur !

EDITEUR :
SEGA
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
2
NOMBRE DE NIVEAUX :
10

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 14
SON : 15
GLOBAL : 88%

Une jolie blonde sur le siège de droite, devant vous la route à perte de vue et le tout accompagné d'une musique du tonnere. Non, ce n'est pas le Paradis mais tout simplement, vous l'aviez deviné, Out Run. Vous voilà reparti au volant de votre Ferrari Testarossa pour une course infernale en temps limité. Comme d'habitude, il vous faudra zigzaguer sur la route et savoir aborder des virages en épingle à des vitesses vertigineuses. Vous pouvez aussi choisir de faire une course contre un adversaire si vous possédez deux consoles ou bien contre la Game Gear si jamais vous n'en possédez qu'une. A près de 300 KM/H, pas le droit à l'erreur !





En voyant arriver Out Run sur la Game Gear je me disais:" Aïe! Attention le massacre!". Eh bien, pas du tout la conversion est une réussite et quelle réussite. On retrouve bien évidemment les trois musiques propres au jeu qui sont excellemment reprises. Il n'y a rien à redire sur l'animation qui sait rendre une bonne impression de vitesse. Malgré l'allure vous pourrez contempler les paysages exotiques qui vous seront offerts, et ils valent le détour! Les puristes me diront:" Et les crissements de pneus qui ressemblent plus à des couinements de souris qu'à autre chose". A ceux-là je répondrai qu'il suffit de savoir piloter pour ne pas les faire crisser. Et paf!

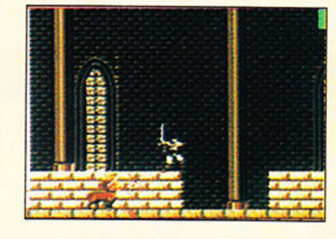
T.S.R.

RASTAN SAGA

La vengeance du barbare.



Impossible d'être tranquille chez soi! Alors que vous meniez une paisible vie de barbare au sein de votre Royaume, vous, Rastan, dont le doux nom est synonyme de force, de puissance, d'ingéniosité... avez appris une nouvelle qui, l'espace d'un instant, vous a rempli d'effroi: les Légions des Ténèbres déferlent en hordes sauvages sur le territoire! Réajustant votre courte tunique, saisissant votre fidèle lame d'acier vous partez pour une ultime bataille. Humanoïdes griffus, hommes ailés, hommes-serpents... tous tenteront de vous arrêter! Les chefs ennemis eux-mêmes voudront mettre un terme à vos actes aussi héroïques qu'insensés! Qu'importe, bravez gouffres, pièges et ennemis, seul le courage vous mènera à la victoire !



EDITEUR : TAITO
TAILLE CARTOUCHE
2 MEGA-BITS
GENRE
BEAT'EM UP
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 7
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 10
SON : 19
GLOBAL : 57%



Ce jeu est douteux. Les graphismes sont douteux, la musique est douteuse et la maniabilité est... douteuse. Que dire de ces sprites minuscules qui, lorsqu'ils ne clignotent pas, ne ressemblent pas à grand chose? On me souffle à l'instant qu'il pourrait s'agir des tortues ninja...? De plus Rastan Saga fait preuve d'un manque de créativité flagrant: les pièges se répètent et se ressemblent, l'action très linéaire n'offre aucune originalité... la liste serait encore longue. Quant aux sons lorsqu'ils ne sont pas ridicules, ils ne dépassent pas les limites du potables. Bref, si vous ne l'aviez pas encore compris, ce jeu est d'une médiocrité remarquable. Un chef d'oeuvre du genre, qu'on se le dise !

T.S.R.

game gear tests

ULTIMA *games*

Déjà 11 agences en France

LILLE 72, rue de Paris - 59800 Tél. 20.42.09.09

PARIS 5, bd Voltaire - 75011 Tél. 16 (1) 43.38.96.31 - Fax 16 (1) 43.38.11.86

PARIS 21, rue de Turin - 75008 Tél. 16 (1) 42.94.97.14

NOUVEAU **PARIS** 75, rue Michel Ange - 75016 (métro Porte de St Cloud Exelmans)

NANTES 6, rue Mazagnan - 44000 Tél. 40.69.15.92

TOURS 81, rue Michelet - 37000 Tél. 47.05.78.50

BORDEAUX 3, cours Alsace Lorraine - 33000 Tél. 56.44.47.70

DAX 56, av. V. Hugo - 40100 Tél. 58.74.18.63

PAU 35, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

NOUVEAU **MARSEILLE** 26, rue de la Palud - 13001

PERPIGNAN 8, av. de Gde Bretagne - 66000 Tél. 68.34.24.40

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE LOGICIEL *(Prix en Francs TTC)*

CARTOUCHES NEC COREGRAFX

04 CHAMPION	390
1943	390
ADVENTURE ISLAND	390
AEROBLASTER	390
ALICE IN THE WONDERLAND	399
ALTERED BEAST (CD)	499
ANCIENT YS VANISHED (CD)	540
ARMED FORCE	390
ATOMIC ROBOTKID	390
BARUBA	190
BASEBALL CD	390
BATMAN	350
BIBBLE	190
BIG MAN WORLD	310
BLOODIA	190
BLOODY WOLF	350
BLUE BLINK	190
BOMBER MAN	329
BREAK IN	399
BURNING	390
CADASH	390
CHAMPION WRESTLER	390
CHASE HQ	350
CITY HUNTER	425
COLUMNS	340
CRAZY CARS	345
CYBER COMBAT POLICE	410
CYBER CROSS	499
CYBERCORE	390
DARAMON	350
DARK LEGEND	399
DEAD MOON	390
DEEP BLUE	449
DEKOBOKO CD	399
DEVIL CRUSH	375
DODGE BALL	250
DOWN LOAD	390
DRACULA	390
DRAGON SPIRIT	200
DROP ROCK	390
DUDGEBALL	250
ENERGY PC	310
ETERNAL CITY	390
F1 TRIPLE BATTLE	350
FAERY DUST STORY	390
FIGHT STREET	390
FIGHTING S	450
FIGHTING RUN	NC
FINAL BLASTER	375
FINAL LAP TWIN	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FORMATION SOCCER	420
GALAGA	349
GOLDEN AXE (CD)	450
GOMOLA SPEED	390
GUN HEAD	490
HATRIS	390
HEAVY UNIT	430
HELL FIRE CD	390
HIT THE ICE	390
HONEY IN THE SKY	299
HONEY SKI	310
HURRICAN	360
IMAGE FIGHT	390
JACKY CHAN	390
JAPAN WARRIOR	499
KICK BALL	390
KING OF CASINO	350
KLAX	450
KNIGHT RIDER	190
KUNG FU	299
LDIS	449
LEGEND OF HERO TONNA	390
LEGION CD	390
LODE RUNNER	150
MAGICAL CHASE	NC
MAJONG	390
MANIAC PRO WRESTLING	420
MARCHEN MAZE	290
MISTER HELI	499
MOTO ROADER	350
NAXAT OPEN	449
NEUTOPIA II	NC
NEW-ZEALAND STORY	450
NINJA SPIRIT	390
NINJA WARRIOR	399
OPERATION WOLF	390
OUTRUN	410
OVER RIDE	290
P47	490
PACLAND	449
PARANOIA	490
PARASOL STAR	450
PC KID II	390
PHANTASY ZONE	450
POMPING WORLD CD	450
POPULOUS	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE	390
POWERDRIFT	399
PRO BASKET	499
PSYCHO CHASER	299
R-TYPE	350
RABIO LEPUS	390
RANMA (CD)	450
RASTAN SAGA II	190
RAYXAMBER	450
RED ALERT (CD)	499
ROAD SPIRIT	390
ROCK ON	449
ROMROM	350
SCI	390
SHANGAI	395
SHINOBI	390
SHOW OF MOMOTARO	399
SHUBIBIMAN	390
SILENT DEBUGGER	490
SON SON II	375
SPACE HARRIER	399
SPACE INVADER	490
SPIRIGGAN CD	490
SPLATTER HOUSE	340
ST DRAGON	390
STRANGE ZONE	390
STRIP POKER	399
SUPER DARIUS (CD)	500
SUPER FOOLISH MAN	390
SUPER LONG NOSE GOBLIN	390
SUPER STAR SOLDIER	130
SUPER VOLLEYBALL	510
TAITOR MOTOR BIKE	490
TALES OF MONSTER PATH	290
THUNDERBLADE	390
TIGER HELI	499
TIGER ROAD	499
TIME CRUISEII	NC
TOY SHOP BOYS	360
VALIS 4	490
VEIGUES	340
VIGILANTE	350
VIOLENT SOLDIER	390
VOLFIEV	399
W-RING	380
WAREHOUSE GUY	380
WATARU	399
WONDERBOY III	390
WONDRBOY III (CD)	499
WORLD BEACH VOLLEY	190
WORLD CIRCUIT	NC
WORLD COURT TENNIS	350
WORLD JOCKEY	390
WORLD STADIUM	399
WRESTLING PROFESSION	390
XEVIUS	380
Y'S III (CD)	449
YOUNG MAST	350
ZIPANG	390
ETERNAL CITY	390

CARTOUCHES NEC SUPERGRAFX

1941	490
ALDYNESS	450
BATTLE ACE	399
GHOULS AND GHOST SUPERGRAPHX	490
GRAND ZORK	450
GUARDE20	490

CARTOUCHES SEGA MEGADRIVE

AERO BLASTER	390
AFTERBUNNER II	290
AIR BUSTER	390
AIR DIVER	250
AIRWOLF	390
ALESTE	390
ALEX KIDD	200
ALIEN STORM	450
ALTERED BEAST	190
ARCUS ODYSSEY	450
ARROW FLASH	190
BASKET BALL	290
BATMAN	390
BATTLE OF AXIS	190
BATTLE OF FOUR MEN	290
BLOCK OUT	290
BONANZA BROTHERS	290
BUDOKAN	450
COLUMNS	190
CRACK DOWN	190
CYBERBALL	190
DANGEROUS SEED	190
DARWIN 4081	190
DEVIL HUNTER	390
DEVIL CRUSH	NC
DRAGON'S EYE	NC
DOUBLE DRAGON II	NC
DICK TRACY	350
DJ BOY	190
DYNAMITE DUCK	250
EGUZAIRU	NC
E-SWAT	190
ELEMENTAL MASTER	390
EL VIENTO	NC
FAERY TALE	490
FANTASIA	490
FASTEST ONE	490
FATMAN	390
FINAL ZONE	390
FIRE MUSTANG	390
FORGOTTEN WORLD	250
GAIARES	390
GAIN GROUND	290
GALAXY FORCE II	450
GHOSTBUSTERS	190
GHOULS AND GHOST	390
GOLDEN AXE	390
GRANADA X	190
GYNOUG	390
HARD BALL	490
HARD DRIVING	250
HEAVY UNIT	350
HINT BOOK PHANTASY STAR III	150
HURRICANE	250
INSECTOR X	190
JEWEL MASTER	390
JOE MONTANA FOOTBALL	490
KABUKI SOLDIER	NC
KAGEKI	390
KING'S BOUNTY	490
KLAX	350
LAKERS VS CELTICS	450
LAST BATTLE KEN	250
M1 ABRAMS	450
MAGICAL BOY	390
MARVEL LAND	450
MASTER GOLF	250
MASTER OF WEAPON	NC
MEGA TRUCKS	390
MICKEY CASTLE OF ILLUSION	450
MIDNIGHT RESISTANCE	390
MIGHT AND MAGIC	490
MISTER KOMATSU	250
MONACO GP	390
MONSTER WORLD III	NC
MOONWALKER MICHAEL JACKSON	390
MYSTIC DEFENDER	390
NEW ZEALAND STORY	350
OUT RUN	NC
PGA GOLF	490
PHANTASY STAR II	490
PHANTASY STAR III	599
PHELIOS	350
POPULOUS	290
RAINBOW ISLAND	490
RAMBO III	250
RASTAN SAGA II	350
REVENGE OF SHINOBI	395
RENT A HERO	NC
RINGSIDE ANGEL	390
SAINT SWORD	490
SHADOW DANCER	250
SHINING DARKNESS	490
SONIC THE HEDGEHOG	450
SPACE HARRIER	290
SPACE GOMOLA	NC
SPIDERMAN	490
STAR CONTROL	490
STAR CUISER	250
STREET OF RAGE (BARE KNUCKLE)	490
STRIDER	290
SUPER HANG ON	250
SUPER LEAGUE	390
SUPER VOLLEY BALL	390
SWORD OF SODAN	350
SWORD OF VERMILLON	490
TATSUJIN	190
TETRIS	350
THUNDERBLADE	250
THUNDERFORCE II	250
THUNDERFORCE III	390
TIGER HELI	350
TOURNAMENT GOLF	390
UNDEADLINE	NC
VERITEX	390
VOLFIEV	290
VOLFIEV	250
WADONA FOREST	390
WONDERBOY III, MONSTER LAIR	250
WORLD CUP SOCCER	390
WOLF IN BATTLE FIELD	NC
WRESTLE BALL	250
XDR	150
ZERO WING	390
ZOOM	390

CARTOUCHES SUPER FAMICOM

ACTRAISER	390
ARTHUR QUEST	NC
AUGUSTA	650
BIG RUN	490
BOMBUZAL	490
CASTLEVANIA IV	640
DARIUS TWIN	690
DRAGON'S EYES	690
EARTH DEFENSE FORCE	640
F1	640
F ZERO	590
FINAL FIGHT	650
GOEMON FIGHT	640
HYPER ZONE	640
HOLE IN ONE (GOLF)	490
JOE AND MAC	NC
PILOT WING	590
R TYPE	650
GUNDAM 91	650
AERA 88	650
GRADIUS III	490
Y S III	650
POPULOUS	550
SD BATTLE	490
SUPER MARIO LAND	590

CARTOUCHES SEGA GAMEGEAR A PARTIR DE 250F

BASEBALL
RASTAN SAGA
WAGALAND
BASEBZZALL 91
WONDERBOY
MICKEY MOUSE
GEAR STADIUM
MONACO GP
GORBY
OUT RUN
HALLEY WARS
DEVILISH
PENGO
COLUMNS
CHASE HQ
DRAGON CRYSTAL
G LOCK
HEAD BUSTER
GRIFFIN
PAC MAN
SHANGAI II
SKWEEK
SOKOBAN
WOODY POP
PAD AND PATTER
MAGICAL GUY
MAGICAL PUZZLE
COLUMNS
MICKEY
SHINOBI
ZAN GAMEGEAR

CARTOUCHES SNK NEO GEO A PARTIR DE 990F

ASO II Last Guardian
BASEBALL
BURNING FIGHT
CYBER LIP
GHOST PILOT
LEAGUE BOWLING
MAGICIAN LORD
NAM 75
NINJA COMBAT
RAGUY
RIDING HERO
SENGOKU
SUPER SPY

CARTOUCHES LYNX A PARTIR DE 250F

ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON
GAUNTLET
KLAX
MS PAC MAN
PAPER BOY
RAMPAGE
ROBO SQUASH
ROAD BLASTER
RYGAR
CHIP'S CHALLENGE
SHANGAI
SLIME WORLD
XENOPHOBE
ZARLOR MERCENARY
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES
APB
BLOCK OUT
NINJA GAIDEN
PAC LAND
WARBIRDS



PARIS - 5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14
75, rue Michel Ange - 75016
LILLE - 72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09
NANTES - 6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92
TOURS - 81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50
BORDEAUX - 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70
PERPIGNAN - 8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40
DAX - 56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63
PAU - 35, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77
MARSEILLE - 26, rue de la Palud - 13001

SEGA


Mickey 350F



Shadow Dancers 250F



XDR 150F



Ghostbuster 190F


DJ Boy 190F



E Swat 190F

Les Supers Promo du mois !



Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

MEGADRIVE

- Console 890F
- Console avec Pro 1 1090F
- Console avec manette 3 jeux 1490F
- Console avec 2 manettes 1090F
- Console avec manette 1 jeu 1150F
- Console française, avec manette Game Adaptateur, 1 jeu 1490F



Gamegear seule PRIX CANON

GAMEGEAR

Les accessoires : Adaptateur secteur : Dispo

- Gamegear avec adaptateur secteur 1150F
- Gamegear + 1 jeu 990F

Adaptez votre console japonaise pour tous téléviseurs. **290 F**



PRO 1 = 250F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?


Game Adaptator = 120F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

MASTER GEAR
Utilisez les cartouches de la Master System sur votre Gamegear. **195 F**

NEC



- Coregrafx avec 1 jeu 990F
- Coregrafx II Dispo
- Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 1090F
- Offre Puissance 5 1290F

COREGRAFX



PRO 1 = 290F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



SUPER GRAFX

Les accessoires

Joypad	140 F
Adaptateur 2 joueurs	190 F
Adaptateur 5 joueurs	290 F

- Nec Turbo GT 2490F
- Supergraphx + 1 jeu 1490F
- Supergraphx + 1 jeu + Pro 1 1590F

Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.

FAMICOM

Super Famicom PROMO NC



Actraiser 390F

ARTHUR QUEST (GHOULS'N GHOST) DISPO

NEO GEO

- Néo Géo seule 2990F
- Néo Géo avec 1 jeu 3490F

Jeu à partir de 990F

Nouveautés dispo : King of monster, Asso II, Ghost Pilot, Sengoku, Burning Fight, Raguy.

Demandez votre carte Ultima Games dans votre centre régional elle vous offrira de superbes avantages.*

ULTIMA games
52 000 57 08 72
Mr DUPONT Jean
72, rue de Paris
59800 LILLE
ULTIMA games partout en France
Pour connaître ton centre Ultima Games le plus proche appelle le 16 (1) 43 38 96 31

*Les conditions d'obtention de la carte sont dictées par votre centre Ultima Games

Recevez notre catalogue complet SPECIAL RENTREE contre 2 timbres à 3,80 F

GAME BOY

Grand choix - Jeux à partir de 100 F

LYNX

Console LYNX 790F
NOUVEAU MODELE

Portable

+ *d'ergonomie d'autonomie jolie*

Accessoires

Attache-case	145 F
Adaptateur voiture	110 F
Pochette	110 F
Pare-soleil	25 F

Venez participer au défi Lynx pour gagner la collection PIN'S Atari Lynx

Nouveautés annoncées.

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander Sabine pour la disponiblité des produits

Nom Prénom :
Adresse complète :

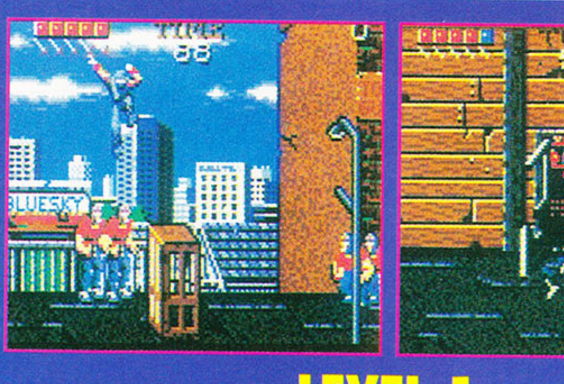
Tél. :
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :
En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
......		......	
......		......	
......		Montant	......
......		Port matériel 100F - Port logiciel 25F — Total	......

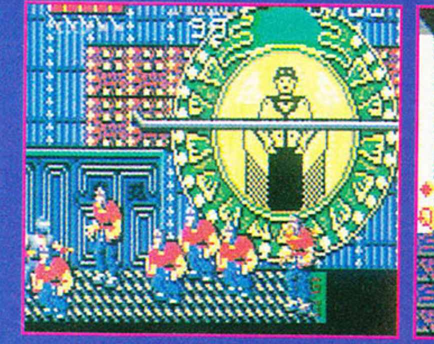
SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles

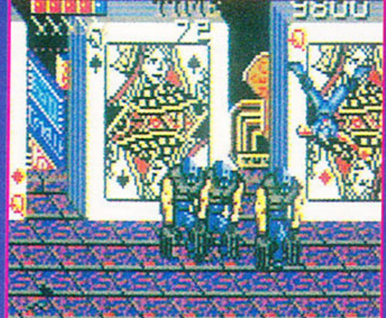
NINJA GAIDEN

Un ninja qui débarque N... ça promet de belles bastons.



LEVEL 1
Premier contact avec les Jasons et les bûcherons. Un gros sumo vous attend au final.





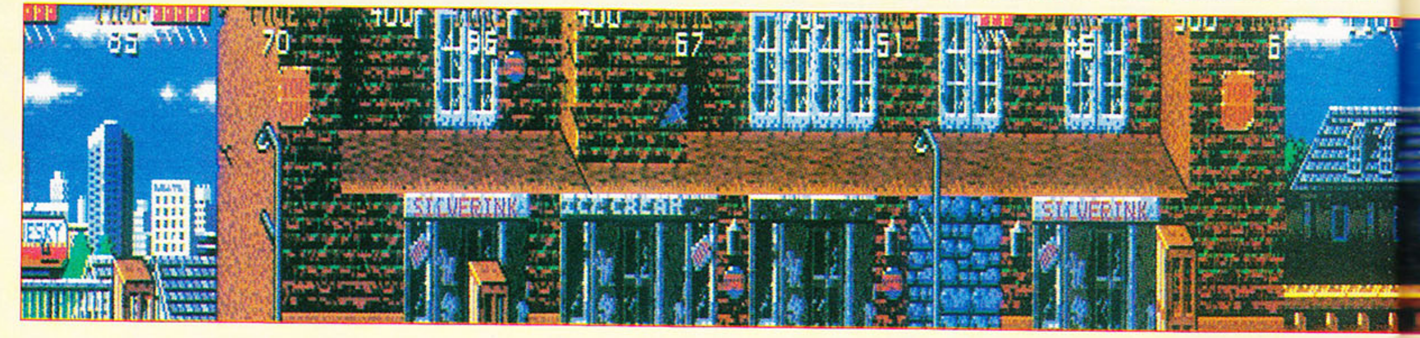
LEVEL 2
Ici c'est la famille Blade qui vous attend. C'est une bande de frères bouchers qui portent très très bien leur nom.





LEVEL 3
Retournez dans la rue et ouvrez l'œil pour ne pas être surpris par les Dragon Team.

Tout ceux qui traînent régulièrement leurs savates dans les salles d'arcade ou qui possèdent également un micro, connaissent très certainement ce jeu. Même si je les entends déjà se dire: "Ninja gaiden? connais pas!". Et si je vous dis qu'il s'appelle aussi Shadow Warriors, ça vous dit rien? Hein? Non? Me voilà donc obligé de vous expliquer. Déjà, il faut savoir que ce jeu est la conversion pour console d'un jeu micro qui est lui-même la conversion d'un jeu d'arcade (c'est compliqué, ces histoires de conversions et de reconversions) qui vous met dans la peau d'un Ninja confronté à la loi de la rue. Celle-ci est d'ailleurs contrôlée par une organisation de spécimens peu courants: troupeaux de Jasons sortis des vendredi 13, bûcherons armés de troncs d'arbres, un sumo, la famille Blades, etc. Mais votre art pour le martial et votre goût pour la casse mettront ces joyeux lurons en déroute.



lynx|tests

Les Power Up qui vous permettront de survivre:



Ce Power Up est très rare. Il vous rajoute pourtant du temps pour la mission.



Celui-ci vous arme d'un sabre ninja.



Un point de vie ça aide un peu ...



... Mais le plein c'est encore mieux.



le bonus est très utile pour les scores élevés.

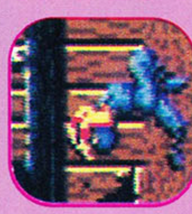


Cet extra-man vous donnera un bonhomme en plus.

LISTE DES MOUVEMENTS



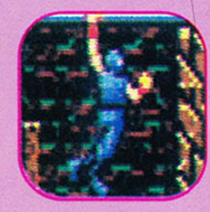
Le saut vertical permet d'atteindre les plates-formes supérieures.



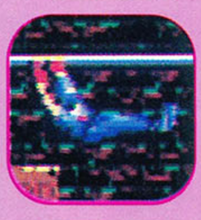
Le saut périlleux arrière ne peut se faire sans l'aide d'un mur, mais surprendra toujours les adversaires.



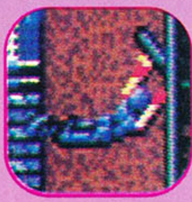
Le saut périlleux avant vous donne la possibilité de serrer un ennemi au passage et de l'envoyer planer plus loin.



Vous pouvez aussi vous balancer aux barres pour éviter le combat.



Profitez-en quand même pour distribuer quelques coups de pied dans les dents.



Surprenant aussi, le balancement accroché au lampadaire.



Un éternel pain à la face pour commencer...



Un coup de pied moyen pour continuer...



Et un retourné pour terminer. Les vilains saligauds auront du mal à se remettre d'un tel enchaînement.

Sinon, vous pourrez toujours vous servir de l'épée. Mais il faut d'abord la trouver.



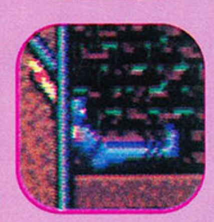
Loi de la gravitation universelle: si vous pouvez monter, vous pouvez aussi descendre grâce à une acrobatie du plus bel effet.



Cassez les cabines téléphoniques, les poubelles et toutes les boîtes susceptibles de renfermer un Power Up.



Les jasons sont les ennemis les plus fréquents de Ninja gaiden.



Lorsque vous êtes suspendu à un lampadaire, vous pouvez donner des coups de pied des deux côtés.

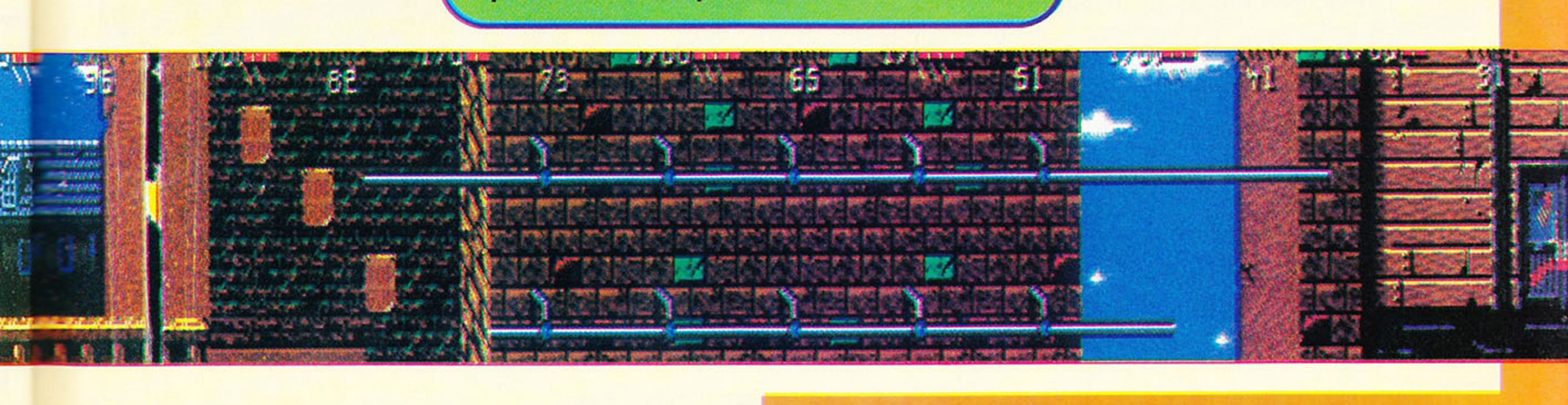
EDITEUR : ATARI
MACHINE : LYNX
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
GENRE : BEAT'EM UP
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 2



Il manquait un grand jeu de baston sur la Lynx, c'est aujourd'hui chose faite. Ninja Gaiden est une conversion très fidèle du jeu d'arcade et l'on retrouve notamment tous les décors et les personnages qui ont contribué au succès du programme original. Les commandes répondent bien et l'on dispose d'une vaste panoplie de coups, ce qui contribue pour beaucoup au plaisir que l'on prend à éclater ces tronches de vendredi 13. La réalisation est excellente, tant au niveau du graphisme que de l'animation et l'on appréciera particulièrement les superbes cabrioles du ninja. Quant à la bande sonore, elle soutient bien l'action. Une conversion irréprochable de ce classique de la baston. AHL

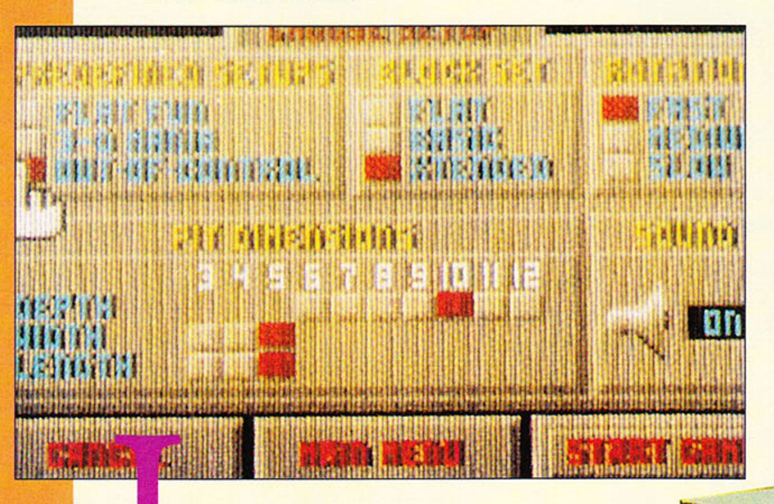
GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITE : 17

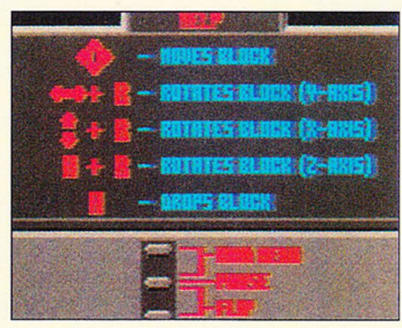
GLOBAL : 92%



BLOCK OUT

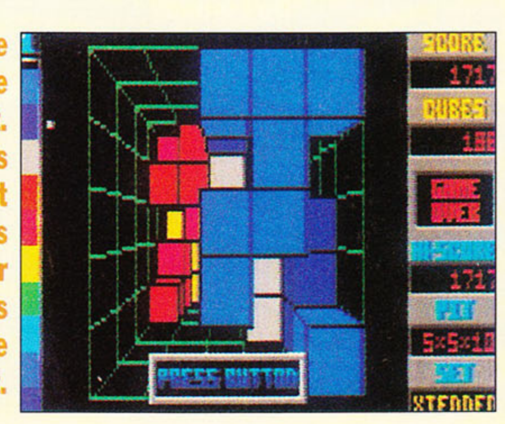
L'esprit de Tetris souffle sur ce jeu qui prend la tête.



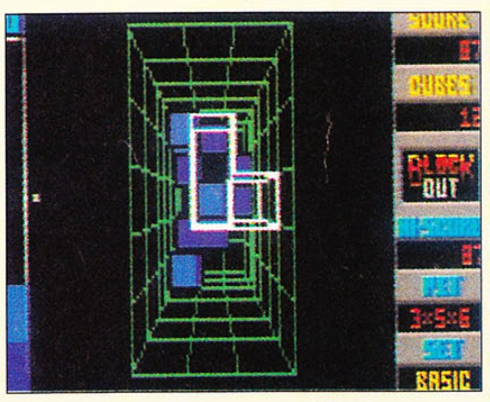


Très pratique, l'écran d'aide vous rappel les principales commandes. Pour gagner sans trop de difficulté, il faudra surtout utiliser les boutons A + B qui permettent de faire tourner la pièce sur elle-même.

Imaginez un Tetris "filmé" de haut: voilà Blockout, un nouveau challenge sur Atari Lynx. Dorénavant, les passionnés de puzzles vont devoir compter avec la 3ème dimension. Le but du jeu consiste à assembler des blocs de différentes tailles et de différentes couleurs dans un "puits" carré ou rectangulaire en s'arrangant pour que chaque étage de ce puits soit rempli d'une seule couleur. Chaque étage ainsi terminé disparaît; dans le cas contraire, les blocs s'ajoutent les uns aux autres et le puits déborde. Naturellement, il s'agit de boucher le moindre interstice, aussi est-il possible de faire tourner les blocs dans les trois axes afin de les assembler entre eux. En début de partie, les blocs mettent suffisamment de temps à tomber pour qu'on puisse s'en sortir mais très vite - c'est le cas de le dire- les blocs tombent de plus en plus rapidement.



Exemple typique de débordement. Les blocs se sont entassés les uns sur les autres n'importe comment.

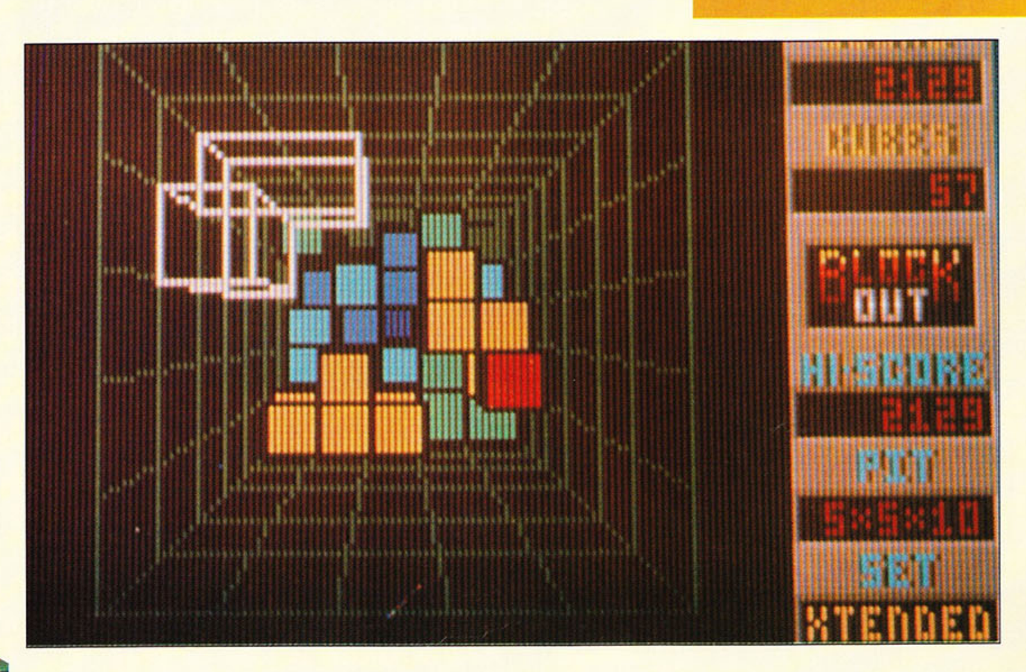


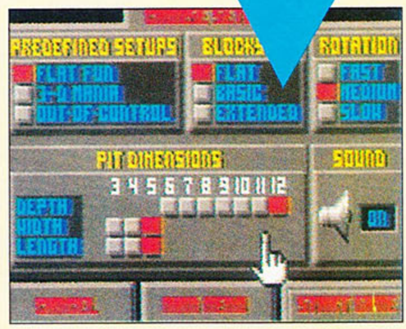
La barre colorée, située sur le côté gauche de l'écran, est une vue en coupe qui permet de se rendre compte de l'emplacement des pièces par couleur. Lorsque vous posez les pièces, servez-vous afin de les dispatcher au bon endroit.

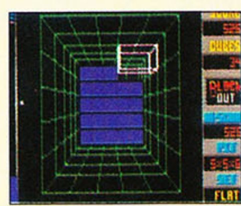


3D oblige, voilà l'option qui change la vie (et la complique, pour notre plus grand plaisir): la rotation sur l'axe Z. C'est ce qui permet de faire tourner les pièces sur elles-mêmes. Attention, analysez bien la position des pièces au lieu de tourner dans tous les sens sans réfléchir. La chute n'est pas infinie.

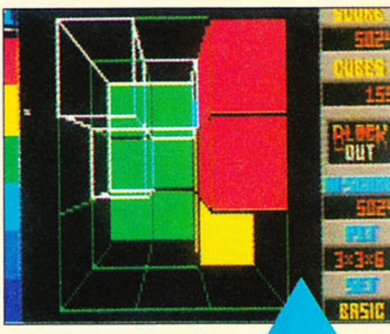
Ce tableau permet de configurer le niveau de difficulté de Blockout. Sur un autre tableau, il est également possible de régler la vitesse et de s'entraîner sur les neuf premiers niveaux.







Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, voilà ce qu'on attend de vous: boucher proprement les trous.



Une option avancée permet de ne jouer qu'avec des blocs de forme complexe; autant dire qu'il s'agit d'une horreur et que seuls les plus adroits pourront espérer finir de telles parties.

Chic alors, voilà un type de jeu que l'on ne rencontre pas souvent sur cette machine. De quoi consoler de l'absence de Tetris. Il faut en effet avouer que cette version de Blockout est une très bonne surprise. Le graphisme, sobre, permet au jeu d'être suffisamment rapide. Les animations 3D (en fil de fer) sont superbes. La musique, un peu trop répétitive peut être coupé directement à partir du menu Setup. D'ailleur, il est possible de configurer de nombreux aspects du jeu. Vraiment prenant.

MOULINEX

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 15

GLOBAL : 90%

EDITEUR : ATARI
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
GENRE : ACTION / REFLEXION
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1



Ce Tetris 3 D ne pourra que séduire tous les amateurs de jeux d'action / réflexion, d'autant plus que le Tetris original n'est pas disponible sur cette console. Le niveau zéro est bien trop facile et ne sert qu'à se familiariser avec les commandes, mais les niveaux élevés vous en feront voir de toutes les couleurs et si vous êtes masos, vous pouvez même tenter votre chance avec le jeu de pièces en 3D: un véritable cauchemar! Ce programme passionnant est vraiment à sa place sur une console portable et cette version est très réussie, même si le mode de rotation des pièces pose quelques problèmes lors des premières parties. Un programme d'acier pour les preneurs de têteurs, comme dirait notre Destroy dans l'un de ses délires habituels (avec de telles innovations linguistiques vous allez voir que notre J'm finira à l'académie française).

AHL



Engagez vous dans la police

EDITEUR : TENGEN	**GRAPHISMES : 16**
MACHINE : LYNX	**ANIMATION : 16**
GENRE : ARCADE	**MANIABILITE : 15**
DIFFICULTE : DIFFICILE	**SON : 17**
NOMBRE DE JOUEURS : 1	**GLOBAL : 78%**
CONTINUE : 0	
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1	

En fait, vous sortez directement de l'école des officiers de police, et vous vous retrouvez dans un des pires commissariats possible. Les rues de votre secteur sont infestées de chauffards et de criminels en tous genres.
Chaque jour, votre chef coléreux et bedonnant vous donne votre ordre de mission, ce qui sera en fait le quota minimum d'arrestations ou d'actions d'assistance à remplir.Il faudra donc évoluer dans la ville, assez rapidement car le temps est limité, pour accomplir sa mission chaque jour, sachant qu'il aura de plus en plus de choses à faire au fur et à mesure que vous avancez. Heureusement, pour vous aider, vous pourrez ramasser des bonus qui donnent du temps, de l'argent, ou refaire le plein.



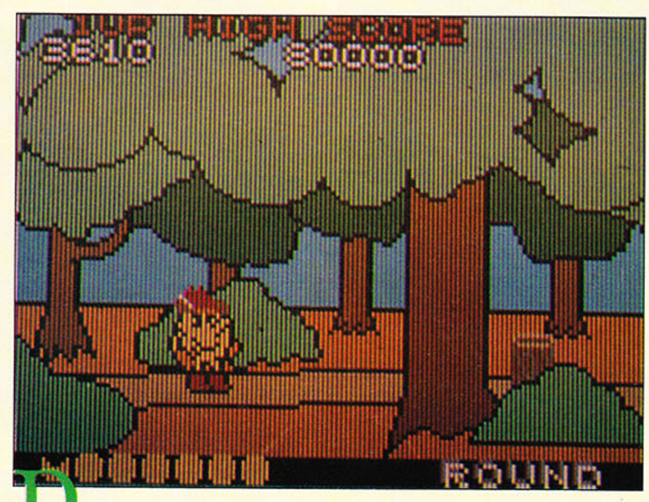


Ce jeu a été assez mal accueilli par les divers coyotes qui traînent dans la rédaction. En fait, je crois être le seul à avoir pris un plaisir malsain à zigzaguer entre les voitures pour coffrer des sales jeunes qui jettent des bouteilles de bière dans les rues. C'est très marrant au début, oui. Malheureusement, tout devient très vite monotone, les rues d'une mission à l'autre se ressemblent beaucoup trop, et le joueur doit toujours faire la même chose. C'est dommage, car les graphismes sont plutôt sympas, les animations aussi, et les petites scénettes animées qui vous représentent en pleine discussion avec votre chef très marrantes. Un jeu moyen à cause de la trop grande répétition, où il est plutôt difficile de progresser tant le droit à l'erreur est au plus bas.

SEB

PAC-LAND

Les nouvelles aventures de Pac-Man



Revoilà Pac-Man sur Lynx. Cette fois, il n'est pas enfermé dans un labyrinthe, mais il évolue bel et bien en extérieur, au pays de Pac-Land (oui, je sais, Land veut déjà dire pays).

Ses ennemis de toujours, les ignobles fantômes, sont encore à ses trousses, mais heureusement Pac-Man peut avaler les pac-gommes qui traînent un peu partout pour bouffer les fantômes à leur tour.
Pac-Man devra courrir de plateforme en plateforme, sauter sur les passerelles qui bougent en tous sens, prendre son élan et bondir sur trempolines et autres agréments sportifs.

EDITEUR : NAMCO	**GRAPHISMES : 10**
MACHINE : LYNX	**ANIMATION : 14**
GENRE : ADRESSE	**MANIABILITE : 15**
DIFFICULTE : MOYEN	**SON : 12**
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2	**GLOBAL : 69%**
CONTINUE : CHOIX NIVEAU DE DEPART	
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN	



Un personnage mythique comme Pac-Man méritait, à mon avis, autre chose que cette réalisation très moyenne. Les graphismes simplistes, aux couleurs criardes sont excusés puisque ce jeu est tiré d'un dessin animé qui était déjà pauvre graphiquement. Par contre, l'intérêt du jeu ne dépendait de rien d'autre que de la réalisation sur Lynx, et là, on s'ennuie un peu. Bien sûr, il y a beaucoup de niveaux, mais les pièges que l'on rencontre sont toujours les mêmes, ainsi que les ennemis qui vous agressent. En fait, Pac-Land semble être un produit destiné aux très jeunes utilisateurs de Lynx; mais je doute que ces mêmes joueurs ne piquent pas des crises de nerf une fois arrivés à certains niveaux où il faut une précision au pixel pour sauter ou éviter un piège.

SEB

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE 949F
CONSOLE + 1 JEU 1090F
(version française officielle)

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE 395F
SONIC 395F
ALIEN STORM 395F
FANTASIA 425F
SPIDERMAN 425F
MICKEY MOUSE 425F
FLICKY 315F
FATAL LABYRINTH 315F
ABRAHAMS BATTLE TANK 475F
688 ATTACK SUB 475F
FAERY TALE 475F
CENTURION 475F
PHANTASY STAR 3 599F
MIGHT AND MAGIC 599F
SUPER MONACO GP 395F
SHINOBI 395F
MOONWALKER 395F
MYSTIC DEFENDER 395F
GOLDEN AXE 395F
GHOOLS AND GHOST 475F
PGA TOUR GOLF 475F

LES NEWS

MONSTER WORLD III 395F
DECAPATTACK 395F
GOLDEN AXE 2 395F
JEWEL MASTER 395F
BONANZA BROS 395F
JOE MONTANA 2 395F
WRESTLE WAR 395F
DONALD DUCK 425F
MERCS 475F
ROAD RASH 475F
KILLING GAME SHOW 475F
DARK CASTLE 475F
ROBOCOP 475F
THUNDER FORCE 3 475F
F.22 INTERCEPTOR 475F
THE IMMORTAL 475F
CALIFORNIA GAMES 2 475F
EA HOCKEY 475F
TDE JAM & EARL 475F
STARFLIGHT 599F
SHINING DARKNESS 599F

LES PROMOS

HERZOG ZWEI 199F
SPACE HARRIER 2 199F
FORGOTTEN WORLDS 199F
SUPER LEAGUE 199F

LOGICIELS IMPORTS

DJ BOY 199F
WIP RUSH 199F
ZOOM 199F
PHELIOS 199F
XDR 199F
HURRICANE/TWIN HAWK 249F
ARCUS ODISSEY 449F
BEAN BALL BENNY 449F
BATMAN 449F
DINOLAND 449F
EL VIENTO 475F
FASTEST ONE 449F
GYNOUG 449F
MEGA TRAX 399F
OUT RUN 449F
GALAXY FORCE 2 475F
CRISTAL QUEST 399F
PACMANIA 449F
PIT FIGHTER 449F
RAMPART 449F
PAPERBOY 449F
STREET SMART 449F
HARVEL LAND 449F
STORMLORD 449F
CROSS FIRE 449F
SAINT SWORD 449F
VALIS 3 399F
RAIDEN TRAP 449F
WARDNER 399F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART.JAPONAISE 99F
JOYSTICK PRO 2 129F
JOYSTICK PYTHON 3 169F
ARCADE POWER STICK 399 F

NINTENDO

CONSOLE BASE 490F
CONSOLE + TOTUES NINJA 690F

LOGICIELS

BATTLE OF OLYMPUS 390F
BOULDER DASH 330F
CHEVALIER ZODIAQUE 390F
DEFENDER OF THE CROW 430F
ISOLATED WARRIOR 390F
KABUKI-QUANTON FIGHTER 390F
KICKLE CUBICLE 330F
LOW G MAN 390F
POWER BLADE 390F
ROLLER GAMES 430F
SHADOW WARRIOR 390F
SHADOW GATE 490F
THE SIMPSON'S 360F
TOP GUN AND MISSION 430F
WWF CHALLENGE 330F
SKI OR DIE 390F
MARBLE MADNESS 390F
DIGGER 390F
CALIFORNIA GAMES 390F
TIME LORD 390F
CORVETTE 390F

MARIO BROS 3 430F
disponible début novembre

JOYSTICK PYTHON 2 129F
JOYSTICK MAVERICK 2 158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU 490F
CONSOLE + 2 JEUX 690F

LOGICIELS

PACMANIA 299F
POPULOUS 299F
FINAL BUBBLE BOBBLE 299F
OUT RUN EUROPA 299F
LEADER BOARD 299F
SPEDERMAN 345F
STRIDER 345F
ALIEN STORM 345F
SHADOW DANCER 345F
HEROES OF THE LANCE 345F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G 199F
JOYSTICK PYTHON 1 129F
JOYSTICK MAVERICK 1 158F

GAME GEAR

CONSOLE + COLUMNS 990F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR) 1295F

LOGICIELS

WOODY POP 215F
PENGO 215F
PUTTER GOLF 215F
FACTORY PANIC 215F
SUPER MONACO GP 215F
WONDER BOY 215F
PSYCHIC WORLD 215F
MICKEY 245F
SHINOBI 245F
G.LOC 245F
DRAGON CRISTAL 245F
OUT RUN 245F
NINJA GAIDEN 245F
JOE MONTANA 245F
SPACE HARRIER 245F
FROGGER 245F
DONALD DUCK 245F
SPIDERMAN 245F
GOLDEN AXE 245F
BATTER UP 245F
PACMAN 245F
REVENGE OF DRAGON 245F
LEADER BOARD 245F
DEVILISH 245F
FANTAZY ZONE 245F
GRIIFIN 245F
ALLEY WARS 245F
MAPPY 245F
WAGA LAND 245F

ADAPTATEUR M.S/GG 199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS 590F
avec câble de liaison/écouteurs
PACK PROMO 990F
(CONSOLE TETRIS+CABLE +ECOUTEURS+SUPERMARIOLAN +LIGHTBOY+PILES)

LOGICIELS A 175F

FLIEULL-PIPEDREAM-RENJU DEADALLIAN-Q BILLION

LOGICIELS A 195F

ALLEWAY - BALLOON KID - BOULDER DASH - BURAI FIGHTER - BUGS BUNNY-CHESSMASTER - QIX - DR MARIO - DOUBLE DRAGON - GOLF - GARGOYLE-QUEST - FORTRESS FEAR-GODZILLA- KWIRK-HYPER LODE RUNNER - MOTOCROSS MANIACS - PITHAN - CATRAP - R-TYPE - RADAR MISSION - REVENGE GATOR - SUPER MARIO LAND - SIDE POCKET - WORLD CUP SOCCER - KUNG FU MASTER - HARMONY

LOGICIELS A 219F

DUCK TALES - CHASE HQ - ROBOCOP

LOGICIELS A 229F

BATMAN - F 1 RACE - GREMLINS 2 - LOCKN CHASE - MARU'S MISSION - TORTUES NINJA - DEAD HEAD SCRAM

LOGICIELS A 245F

BASES LOADED - BATTLE BULL - BUBBLE GHOST - BUGS BUNNY 2 - CRISTAL QUEST - CYRAID - ISHIDO - GO GO TANK - IN YOUR FACE - SOLOMON'S CLUB - SHANGAI - ROLAND'S CURSE - PAPERBOY - PACMAN - NINJA BOY - MYSTERIUM - NFL FOOTBALL - MALIEU VOLLEY - LOOPZ - WORLD BOWLING - SADS ADVENTURE - MICKEY MOUSE 2

LOGICIELS A 265F

DAYS OF THUNDER - GAUNTLET 2 - BATTLE TOADS - BEETLEJUICE - BUBBLE BOBBLE - NORTH STAR - KEN PUNISHER - HAL WRESTLING - HATRIS - RED OCTOBER - CHOPLIFTER 2 - MICKEY DANGEROUS CHASE - CONTRA - NEMESIS 2 - BATTLE UNIT ZEOTH - SKATE OR DIE - BAD'N RAD - TAIL GATOR - SWORD OF HOPE - MEGAMAN - BURGER TIME - SNEAKY SNAKES - ATOMIC PUNK - DOUBLE DRIBBLE - DRAGON'S LAIR - FASTEST LAP - MARBLE MADNESS - PAPER BOY 2 - PRINCE OF PERSIA

LOGICIELS A 275F

BILL & TED - BLADES OF STEEL - CHAMPIONSHIP GOLF - TURRICAN - WWF SUPERSTARS - CASTELVANIA 2 - F1 RACE + ADAPTATEUR 4 JOUEURS - NINJA GAIDEN - SUPER SCRABBLE

LOGICIELS A 295F

FINAL FANTASY 1 & 2 - ULTIMA - CAESAR'S PALACE

ACCESSOIRES

LIGHT BOY PROMO 225F
GAME LIGHT PROMO 99F
CASE BOY 115F
BOITIER NEXOFT 99F
SAC LIGHT BOY 149F
BATTERY PACK 299F
SACCOCHE A LOG 225F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU 990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5 1290F
SUPER GRAFX + JEU 1490F
PC ENGINE GT + JEU 2390F

PROMO

R TYPE 249F
POWER ELEVEN 249F
MOTOROADER 249F
WATRIS 249F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU 3490F

LOGICIELS

JOY JOY KID 990F
LEAGUE BOWLING 990F
BASE BALL STARS 1290F
NINJA COMBATS 1290F
CYBERLIP 1290F
MAGICIAN LORD 1290F
SUPER SPY 1390F
RAGUY BLUE J 1390F
GHOST PILOT 1390F
SENGOKU 1390F
ASO2-ALPHA 1390F
KING OF THE MONSTER 1390F
BURNING FIGHT 1390F
TOP PLAYER GOLF 1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ACTRAISER 495F
BOMBUZAL 495F
GRADIUS III 495F
SD GRID BATTLE 495F
F ZERO 495F
R TYPE 590F
DARIUS TWIN 590F
FINAL FIGHT 590F
POPULOUS 590F
SUPER MARIO WORLD 590F
SIM CITY 590F
Y'S 590F
AREA 88 590F
PRO SOCCER 590F
SUPER TENNIS 590F
JERRY BOY 590F
GHOULS'NN GHOSTS 590F

LYNX

LYNX 2 795F

TOUS LES LOGICIELS A 249F!

NOUVEAUTES :

NINJA GAIDEN
WARBIRDS
PACLAND
BLOCK OUT

VIDEO GAMES

GALERIE ST SEBASTIEN
1er Etage - Face Escalator
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY
TEL : 83-35-49-33
FAX : 83-35-49-37

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....
Chéque & Mandat 0

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20F CONSOLE PORTABLE 50F CONSOLES TV 100F	
TOTAL	

Contre Remboursement + 35F

NOUVEAU

VIDEO GAMES METZ ET STRASBOURG

RECHERCHONS VENDEURS SUR METZ NANCY STRASBOURG

écrire ou téléphoner au magasin de NANCY

VIDEO GAMES

1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE

BURNING FIGHT

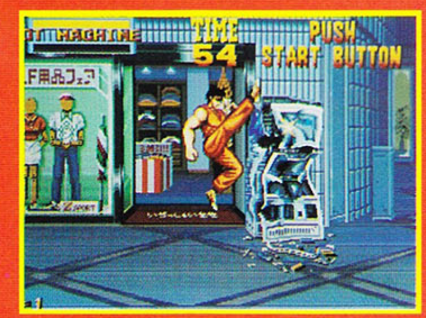
A Chinatown, pour survivre, il n'y qu'une soluce : être le plus fort ! A vous de jouer !

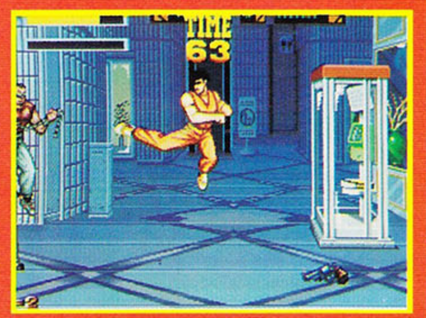


Avant de commencer la baston, choisissez donc un lascar parmi nos trois héros : DUKE, RYU, ou BILLY (sachez qu'il est possible de jouer à deux!).

Nous voila à New York dans Chinatown, où règne un certain désordre. En effet la citée est infestée de bandes rivales, de fous la daube, de canards boiteux, de branle macache, bref de voyous en tous genres qui sèment la panique et empêchent les riverains de ce paradis asiatique de dormir en rond!!!. La populace fait appel à un trio de choc: DUKE, RYU et BILLY, pour ramasser les moutons égarés et éventuellement passer l'aspirateur. Ce qu'ils ne savent pas c'est que nos trois compères aiment bien tout casser, mais leur tranquillité est à ce prix; tant pis pour les bavures!







RYU est le plus agile. Adepte des arts martiaux, il maîtrise parfaitement les sauts acrobatiques avec lesquels il envoie paître la racaille.







BILLY quant à lui est une brute épaisse, il se rue sur ses victimes et les écrase de tout son poids.







DUKE le blond est en fait le meilleur. Une pincée d'agilité, trois gouttes de brutalité, et nous voila avec un mélange explosif.

Passons au choix des armes!!!. Vous n'avez qu'à vous baisser ou les prendre sur vos ennemis.



Un pistolet avec lequel vous abattrez les gangsters (attention vous n'avez que cinq balles)



Une bouteille de whisky, (préalablement vidée, car il ne faut rien laisser perdre!!)



Un couteau a cran d'arrêt (parfaitement aiguisé siouplait!)



Un baton, (très pratique pour les attaques a distance, mais encombrant pour jouer au Mikado!!).

Au cours de votre progression, il est possible de faire quelques emplettes dans divers magasins de vêtements, de bouffe, de porcelaines, etc.... Il est d'ailleurs recommandé de tout casser avant de partir, cela vous rapportera un max de bonus.

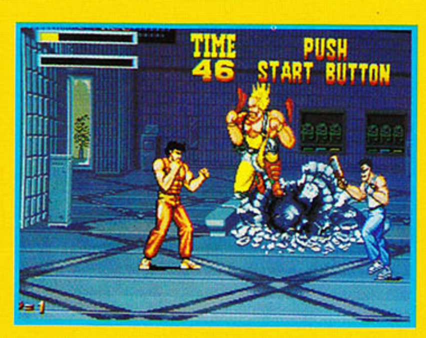
Si vous avez la gorge sèche, il vous est toujours possible de faire un tour au bar et n'oubliez surtout pas de tout casser en sortant.

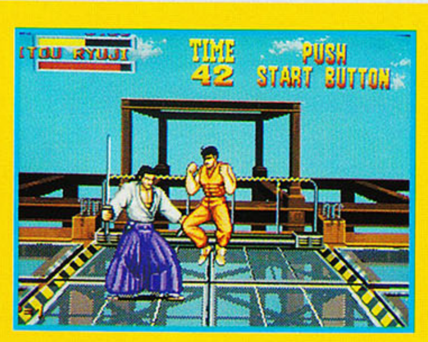




BURNING FIGHT







Voici quelques boss à se mettre sous la dent :
Et un PUNISHER déguisé en karateka, un ! (photo de gauche). Un Hulk HOGAN qui hurle en cassant tout ce qui lui tombe sous la main (photo du milieu). Un SAMOURAÏ et son canif ! (photo de droite)

Une bande de malfrats arrive en camionnette. Alors qu'ils vous balancent des bâtons de dynamite, défoncez leur brouette à coups de tout ce que vous pouvez... Une fois l'engin détruit, un gros malabar fera place nette avant de vous affronter. Lequel de vous deux fera la plus grosse bulle ?



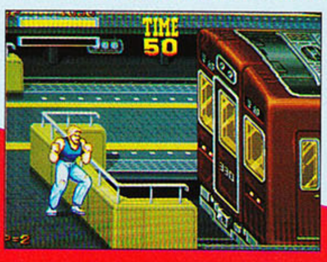














Si vous voulez prendre le métro il vous faudra d'abord massacrer quelques abrutis, sauter sur le toit du train, crever quelques crevures, éviter les tirs d'un hélicoptère et enfin faire une grosse tête au boss de fin du niveau. Qu'il est dur d'être un héros !

EDITEUR : SNK
MACHINE : NEO GEO
TAILLE CARTOUCHE : 54 MEGA
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
GENRE : BEAT'EM UP
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 4



Voila du beau, du grand, du vrai SNK comme on aime. Ahhhhhh quelle bastonnade, quel défouloir, quel pied de pouvoir tout détruire, tout saccager, tout mordre, tout arracher, tout défoncer, tout... hum hum... on se calme....
Voila du beau SNK disais-je, qui nous prouve (s'il fallait encore le prouver!!) que la NEO-GEO est une bête d'arcade. Des graphismes, du son, des couleurs, superbes, BURNING FIGHT est un jeu génial qui vous donnera l'occasion de passer vos nerfs, mais attention pas de continus infinis, alors retroussez vos manches, la partie n'est pas encore gagnée!!. STEPH

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 19
SON : 18
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 92%



Si la Lynx a Ninja Gaiden, la Megadrive Streets Of rage, la Neo Geo, elle, à Burning Fight. Comme vous l'avez déjà compris ce jeu de baston pur et dur est un véritable régal pour les yeux et les oreilles. Quel plaisir de diriger Duke, Ryo ou Billy dans les rues de la ville. Quel régal de cartonner sec sur les motos lancées à vive allure qui vous foncent dessus. Quelle délectation de détruire les cabines de téléphone, les distributeurs de coca, de casser les étalages de magasins afin de retrouver un peu d'énergie perdue au cours des combats précédents.

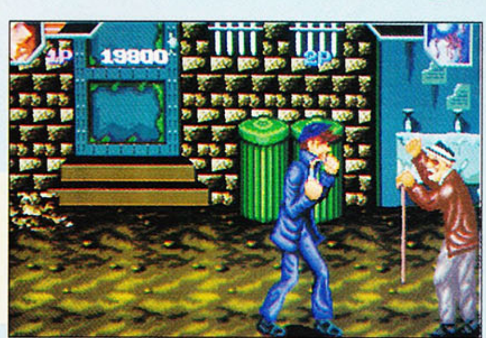
J'm DESTROY

LEGEND OF SUCCESS JOE

Ne prenez pas de gants pour devenir le roi du ring



L'entraînement commence dans la rue, contre quelques agités notoires, histoire de se mettre en forme.



Le maitre est content de vos efforts. Votre premier vrai combat sur le ring va commencer, vous allez devoir affronter le premier champion.

Vous voici entraîné dans le monde de la boxe, où vous incarnez un jeune homme qui doit faire ses preuves pour accéder au plus haut niveau. Avec l'aide d'un vieil entraîneur vous apprenez les ficelles de ce sport, et vous progressez (suivant votre agilité) dans ce milieu peu reposant ou la loi du plus fort l'emporte.
Alors si vous tenez a vous faire un nom du genre "ROCKY BALBOA" ne perdez plus votre temps, entraînez vous!!!.



Premier combat, troisième round, l'adversaire n'a pas fait le poids contre vous. Deux crochets du droits et le voila sur le tapis!!!.



EDITEUR : SNK
MACHINE : NEO GEO
CONTINUE : INFINIS
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
DIFFICULTE : MOYEN
TAILLE CARTOUCHE : 52 MEGA

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
SON : 18
MANIABILITE : 13
GLOBAL : 60%



Cela faisait un bon bout de temps que l'on attendait une nouvelle simulation sportive sur Neo-Geo. Après l'excellent (comme dirait l'autre) Baseball Star et le non moins remarquable Top Player's Golf, SNK nous offre cette simulation de Boxe. Le principal attrait de ce jeu, c'est sans aucun doute la possibilité d'alterner les phases de boxe pure aux phases de combats de rue, utiles pour l'entraînement. Pourtant et contrairement aux autres jeux sur cette méga bécane, Legend Of Joe Success laisse le joueur assez froid et distant par rapport à l'action. Lors des combats de rue, l'animation des personnages est assez pauvre et bien que les sprites soient d'une taille tout à fait respectable (les trois cinquièmes de l'écran environ), le nombre de coups est tellement faible il n'y a que quatre ou cinq coup de poings possibles, que très rapidement on s'énerve et on meurt. En alternance avec ces combats, les matchs de boxe, eux sont nettement plus convaincants. Bien qu'on ne puisse pas tourner autour de son adversaire, cette partie de Legend Of Joe Success est un peu plus attrayante, mais ne va tout de même pas jusqu'à soulever des montagnes de plaisir. Un des moins bons jeux de la Neo-Geo.

J'm DESTROY

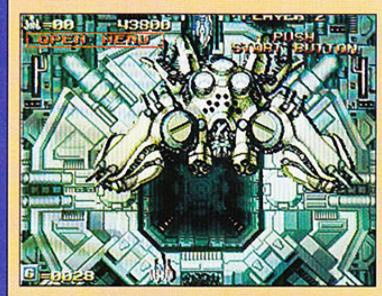
A peine sorti du ring, vous voila agressé dans les vestiaires. Votre victoire n'est pas du goût de tout le monde.





De bons gros cartons au fond de l'espace.

ALPHA MISSION II







Le vaisseau de fin de niveau 1. Il sort de sa base, vous emmène dans l'espace, et commence son petit ballet en vous balançant des lasers, des bombes et des missiles à têtes chercheuses. Il faut lui tirer dans les pattes, celles-ci se décrochent, et disparaissent dans l'espace.

Une forteresse colossale a été repérée dans notre système solaire, et se rapproche de plus en plus de la terre. Vu l'équipement militaire qu'elle déploie, ses intentions ne sont sûrement pas amicales, et, d'ailleurs, nous ne pouvons prendre de risque, il faut stopper cette armée en route le plus tôt possible. Le porte-vaisseaux Dolphin a été envoyé, avec deux engins à son bord: le SYD-RX et le SYD-FX. Leur mission n'a pas à être expliquée, c'est évident, il faut tout détruire.

On commence doucement, avec un choix de niveaux, et le premier réflexe consiste à prendre le plus facile. Le joueur pourra constater par la suite que même dans ce mode on en prend plein la tête. L'action commence tout de suite. Après une petite animation montrant le ou les vaisseaux des joueurs se faire projeter dans l'espace à partir du Dolphin, les premiers ennemis arrivent.

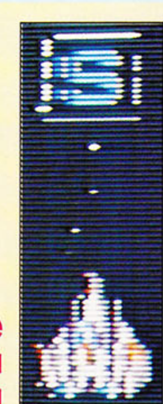
L'organisation du jeu est classique, c'est un shoot'em up à scrolling vertical, mais celui-ci est parfait. Les options d'armes sont incroyablement nombreuses: dès le départ, on peut tirer aux lasers, et avec des bombes. Ces deux équipements peuvent être rendus plus puissants en ramassant des powers-ups. Mais il existe une troisième arme, limitée, dont on dispose en ramassant d'autres icones, de toutes sortes. Cela va du mur de feu, au laser géant en passant par l'éclair, le trou noir, et même la bombe nucléaire.

En plus des options, vous pouvez ramasser de l'argent, qui permettra d'acheter un vaisseau plus puissant à la fin de chaque niveau. Les ennemis sont de plusieurs types, au sol ou en l'air, et certains d'entre-eux sont gigantesques. D'autres sont tellement grands qu'on leur rentre dans le corps pour continuer à lutter de l'intérieur.

LES OPTIONS



Capsule d'options



Augmente la vitesse du vaisseau



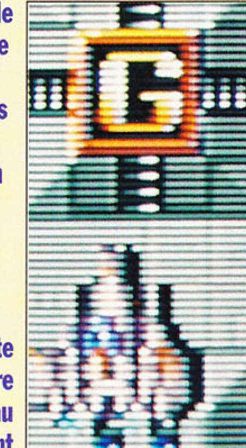

Augmente la puissance du laser



Augmente la puissance des missiles



Permet de reprendre avec toutes les options quand on meurt



Augmente votre niveau d'argent



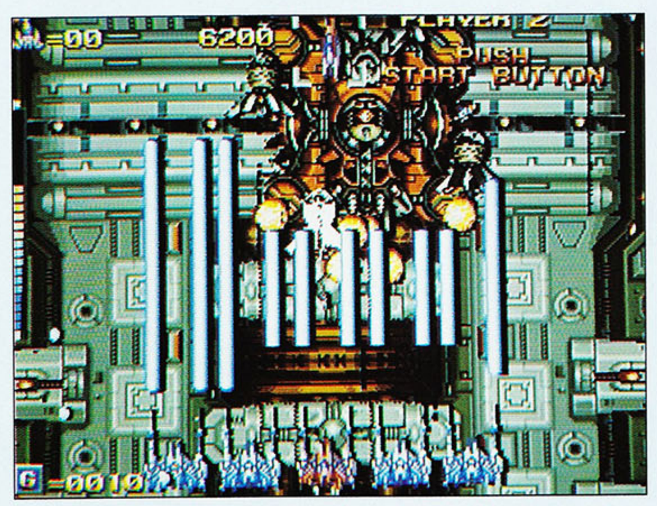
CHOIX DES VAISSEAUX

A la fin de chaque niveau, vous accédez à un tableau qui vous permet d'acheter des vaisseaux plus ou moins performants, selon le nombre d'options 'G' que vous avez ramassé. Les différents vaisseaux permettent d'avoir d'autres armes, plus puissantes.

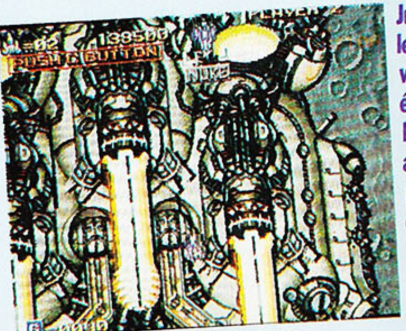
ARMES SPECIALES



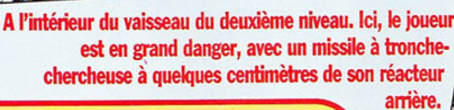
Avec le troisième bouton de tir, vous pouvez enclencher le choix des armes spéciales. Il faut avoir ramassé différents icones, qui donnent de nouveaux pouvoirs. Le choix s'affiche en haut de l'écran, comme sur la photo. Ensuite, quand vous les utilisez, un barre d'énergie s'affiche à l'écran: vos tirs sont limités. Au choix: armure bouclier, tir phoenix, tir latéral, bulles, arme nucléaire, trou noir, arme laser.



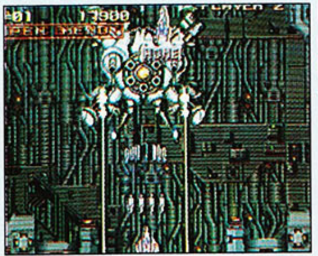
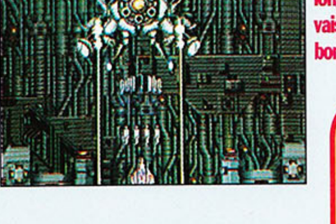
Exemple d'utilisation de l'arme spéciale: la barrière de lasers. A gauche, la barre d'énergie diminue chaque fois que vous tirez.



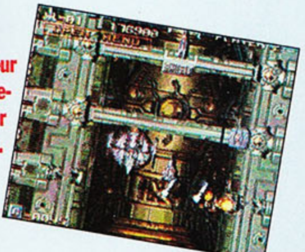
Dans le second niveau, vous n'aurez à affronter qu'un vaisseau. Seulement, il est plus que volumineux puisqu'il fait plusieurs écrans de longueur. Il faut le détruire morceau par morceau, le découper au laser, pour enfin entrer à l'intérieur et atteindre le coeur.



Juste avant de rentrer dans le grand vaisseau du niveau deux, vous devrez éviter les trois énormes lasers. Avant de tirer, ces lasers se chargent en énergie, vous avez donc le temps de vous positionner de manière à éviter d'être grillé sur place.

Il n'y a pas que les boss de fin qui prennent de la place à l'écran. Tout le long du jeu, vous verrez apparaître des vaisseaux énormes, armés de lasers, de bombes et de missiles.



A l'intérieur du vaisseau du deuxième niveau. Ici, le joueur est en grand danger, avec un missile à tronche-chercheuse à quelques centimètres de son réacteur arrière.



Voilà tout simplement un shoot'em up étourdissant. L'action est ininterrompue, ça tire de partout, les animations sont parfaites, fluides, et les scrollings très rapides. En plus de ça les décors, les musiques, les sprites ennemis changent; les armes sont tellement nombreuses qu'on en découvre sans arrêt, enfin bref, c'est un plaisir extraordinaire de jouer à Alpha Mission II.
Comme dans quasiment tous les jeux Neo-Geo, il est possible de jouer à deux en même temps, c'est même très conseillé, d'abord parce que c'est toujours plus drôle, et surtout parce que le jeu est difficile, d'autant plus qu'il y a peu de continues.
Du grand shoot'em up, du très grand, en fait, une déclinaison parfaite du genre, une démonstration de ce qui peut se faire en arcade.

SEB

EDITEUR : SNK
MACHINE : NEO GEO
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 18
SON : 18
GLOBAL : 94%



Après Ghost Pilot, le premier Shoot'Em Up à scrolling vertical disponible sur cette console, voici Alpha Mission II. Alors qu'on avait beaucoup à reprocher au premier, en ce qui concerne le second, ce n'est pas vraiment la même histoire. Alpha mission II est absolument fantastique. Mis à part dans les salles d'arcade, rarement on avait vu pareil bijou. Tout y est absolument remarquable, de l'animation aux effets spéciaux, en passant par le son, on reste béa d'admiration devant tant de brio. De plus, une fois n'est pas coutume sur Neo Geo, le jeu même avec les continue n'est pas simple. Avec Alpha Mission II, on se prend vraiment la tête à esquiver les tirs ennemis, à détruire les vaisseaux cosmiques monstrueux de fin de niveau qui vous empêchent d'accéder au stage supérieur, on prend réellement un big panard à fracasser tout ce qui se présente sous ses canons et quand on joue à deux, c'est presque la jouissance suprême. Enfin un Shoot'Em Up sur Neo Geo, un vrai.

J'm DESTROY

BLUE'S JOURNEY

Au pays des insectes et des plantes, les méchants sont pollueurs.

Quand on fait de l'industrialisation à l'excès, forcément, il y a des retombées, des problèmes. L'empire de Daruma vient d'en subir les conséquences, leur planète est extrêmement polluée, et elle est maintenant invivable. C'est pour ça que la famille impériale l'a quittée, et qu'elle est venue s'installer sur la belle et charmante planète Raguy. Seulement, ils ont apporté avec eux la pollution. Et la méchanceté, et les monstres, et les ennuis. Ils ont envahi la belle planète.

Blue, jeune garçon courageux, est dans une rage folle. D'une part il veut libérer sa planète, et d'autre part il veut sauver la princesse Fa, qui est tombée malade à cause de la pollution. Le voilà parti à l'aventure, au combat, à travers 5 régions de Raguy, puis, enfin, dans le repère de l'empereur Daruma lui-même.

Son fidèle ami le suit partout. Il est en tous points identique à Blue, hormis la couleur de ses vêtements. Blue dispose au départ d'une arme écolo comme c'est pas permis: des feuilles d'arbres. Il les utilise contre ses ennemis en frappant le sol, ce qui provoque un léger courant d'air qui retourne ses ennemis. Il ne reste plus qu'à les ramasser et les jeter contre d'autres adversaires.

En outre, Blue est un peu magicien et il peut changer de taille, devenir tout petit, ce qui lui permet de passer dans des couloirs très étroits. Sur son chemin, Blue ramassera des fleurs, qu'il pourra utiliser comme monnaie d'échange dans les magasins de Shul.

D'autres armes sont disponibles: des boomerangs, des bombes, et Blue peut même doubler de taille et devenir invincible pendant quelques secondes, il suffit de ramasser les bonnes plantes.

LES OPTIONS



La feuille. C'est l'arme normale, elle permet de frapper le sol pour déplacer de l'air et assommer les ennemis.



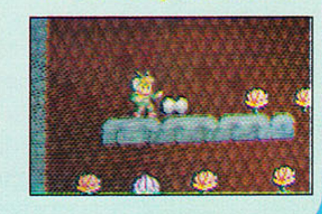
La pousse royale. Elle accélère la vitesse de Blue.



Le boomerang. Autre arme qui n'assomme pas, mais qui fait disparaître les ennemis directement.



Les bombes. Vous pouvez les lancer, et l'explosion élimine les ennemis dans un court rayon d'action.



Les cocons. Si vous ramassez 5 cocons d'argent, ou 1 cocon d'or, vous gagnez une vie.

Blue est un personnage hyper-complet, à plusieurs reprises dans le jeu il devra nager. Sous l'eau, il peut continuer à combattre et à ramasser des options.





Les fleurs, quand vous les frappez, font apparaître des options. Avec le trèfle à quatre feuilles, par exemple, vous faites apparaître un peu plus loin un magasin bourré d'options. Il ne reste plus qu'à y entrer pour dealer avec Shul, qui vous vendra différents services en échange des fleurs roses que vous avez ramassé.



Les ennemis surgissent de partout. Ici, un toucan vient vous agresser par voies aériennes. Heureusement, Blue peut sauter, et tirer en l'air. Il est même possible de s'accrocher à certains volatiles.



Avec l'un des boutons du joypad, vous pouvez transformer votre personnage, changer sa taille, pour qu'il devienne tout petit. C'est très utile, et parfois obligatoire, pour passer dans des couloirs ou dans des tunnels trop étroits pour Blue. Sous cette forme, vous allez plus vite, vous sautez plus loin, mais vous ne pouvez pas combattre.



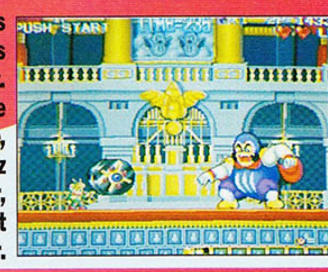
L'ignoble sergent de Daruma. Il envoie des petits clones de lui-même, que vous devez assommer pour tirer alors sur le sergent.

Le bonhomme de neige. Il dispose de nombreuses armes: une avalanche, et des petits skieurs qui vous foncent dessu



Le pyromane. Les flammes qu'il envoie viendront vous cramer la peau. Il faut s'approcher, en faisant très attention, pour le frapper de nombreuses fois.

Daruma, que vous affronterez dans un ultime combat. Il vous lance une énorme roue, que vous devez immobiliser, attraper, et renvoyer.





Blue's Journey est un programme très différent des autres jeux de la Neo Geo. En fait, ce jeu de plates-formes très amusant aurait été tout à fait à sa place sur la console Nintendo, toutes proportions gardées bien sûr, car la réalisation est tout à fait digne des capacités de la Neo Geo. C'est un programme très japonais, qui s'inspire quelque peu de la série des Mario (la possibilité de soulever un adversaire pour le balancer sur un autre, ou encore les changements de taille du héros). La qualité de la réalisation n'a d'égal que la richesse du jeu et on peut même jouer à deux, que demander de plus ? On a beau adorer les jeux de baston et les shoot'em up de la Neo Geo, ça fait du bien de changer un peu de registre. Je n'irai pas par quatre chemins, je vous le dis tout net: c'est mon jeu préféré sur cette console.

AHL

EDITEUR :
ALPHA DENSHI
GENRE :
PLATES-FORMES
DIFFICULTE :
FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE :
INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE NIVEAUX :
6

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18

GLOBAL : 95 %



Les décors du jeu sont magnifiques, et chaque niveau à son thème propre. Ici, Blue devra évoluer parmi les volcans, au dessus des lacs de lave.



Encore un jeu génial sur Neo-Geo. Pour plusieurs raisons, d'abord il est très bien réalisé techniquement, on a l'habitude, mais en plus il est très amusant: les personnages, les ennemis, les dessins, tout est rigolo et charmant. Les niveaux sont grands et variés, et c'est un vrai plaisir de se déplacer, de sauter, dans ces scrollings multi-directionnels. Le jeu réserve de nombreuses surprises: des décors superbes, ainsi qu'une maniabilité et une jouabilité hors du commun.
En fait, le seul problème, c'est qu'on finit Blue's Journey en une heure ou deux maximum, à cause des continue infinis, ce qui limite donc Blue's Journey à la location. Ou à l'achat par les collectionneurs

SEB

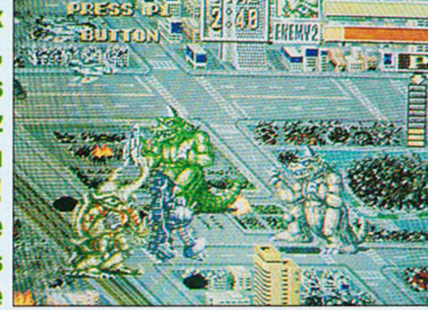
KING of the MONSTERS

Quand les monstres s'en mêlent, la police s'emmêle.

L'an 1996 marque, à n'en pas douter, une date clé dans l'histoire de l'humanité. Cette menace d'une couche d'ozone en voie de destruction qui avait fait son apparition aux début des années 90, atteint maintenant son point de non retour. Les rayons ultra-violets ont, petit à petit, forgé une flore et une faune des plus étranges en opérant de multiples métamorphoses. Ainsi sont nés des gorilles de 43 mètres de hauteur, des scarabés de 25000 tonnes ou bien encore des créatures défiant l'imagination du commun des mortels! Tout irait très bien si ces monstres non contents de couler des jours heureux la tête dans les nuages, n'avaient eu l'idée de tester leurs capacités afin de determiner lequel d'entre eux serait leur digne Roi. Arrangeant des combats dans un cadre urbain, dans le simple but d'augmenter le nombre de victimes, nos titans prouveront leur valeur. Bien entendu, lors de ces assauts tous les coups sont permis et l'on peut se servir de tout ce qui traîne: trains, hélicoptères... Godzilla n'a plus qu'à bien se tenir, non mais!!!

Ce n'est pas parce que l'on est un monstre que l'on ne peut pas s'amuser! Tout bon tératologue vous le dira. Quelle réelle joie que de balancer des jets, des trains entiers ou encore des hélicoptères sur votre adversaire qui difficilement dans son coin se remet de votre dernier "marteau-pilon".

Une, chance c'est que tous ces combats se passent au Japon! Pour un peu ils se seraient accrochés à la tour Eiffel! Tour à tour, visitez les villes de Tokyo, d'Okayama, de Kobe... jusqu'à Hiroshima, un lieu idéal pour une rencontre souf-



A deux joueurs, vous jouerez en équipe! Quatre monstres dans une même ville, il risque d'y avoir du verre cassé!



Comme les japonais sont des gens prévoyants, ils ont délimité un ring par des champs de force électrique. Comme on ne peut pas penser à tout, ils ont oublié de faire évacuer la population. Ce qu'on peut être étourdi parfois!



Voilà le gringalet de la bande! Seulement 22000 tonnes, un véritable poids plume! Sorti tout droit des forêts de Chine, Woo, puisqu'il faut l'appeler par son nom (un nom dont la difficulté de prononciation est équivalente à la masse de son cerveau), se contentera de détruire les buildings lorsqu'il en verra. Je me souviens d'un gorille beaucoup plus marrant qui, lui au moins, prennait la peine d'y grimper. Mais lui, était déjà roi!



Il a le nom, l'intelligence, le punch et le regard d'un célèbre boxeur d'opérette mais, Rocky, pour ne pas le nommer est sensiblement plus grand. Vous me direz: "Ce n'est pas difficile!", mais moi, je vous le dis: "Ayez pitié des nabots!".



Lui, c'est Géon. Du haut de ses 45 mètres plusieurs siècles vous contemplent! En effet notre bon ami est un dinosaure, réveillé par le flux trop important de radiations... Il est en outre un invétéré cracheur de flammes, pratique pour transformer les hélicoptères en torches!



Il y a fort longtemps, sur les écrans on pouvait se tordre de rire... Oh! Pardon, admirer Spectroman. Aujourd'hui voici son digne disciple: Astro Guy!! Merci de ne pas ricaner en le voyant arriver.



Voici l'une des armes dévellopées depuis peu par l'armée. Décidément, ils ont toujours des goûts aussi douteux... J'allais oublier de vous présenter, lui, c'est Beetle Mania. Avec sa carapace, dur de l'atteindre!

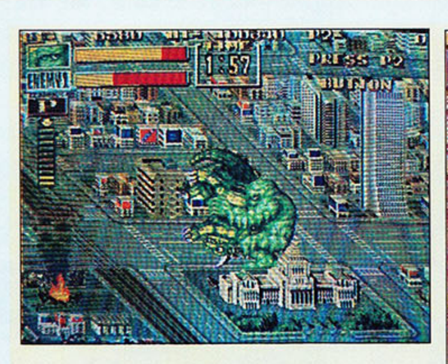


Véritable engeance de pollution, Poison Ghost, derrière son physique de bonhomme-de-neige-sortant-un-quinze-juillet-de-sécheresse, se cache un guerrier au talent indiscutable.



A mon avis, le jeu qui ressemble le plus à King Of The Monsters est très certainement Rampage. Alors que la guerre fait rage dans un Japon futuriste, vous êtes dans la peau d'un animal à l'esprit assez dévastateur. Votre but est de détruire non seulement votre adversaire, mais également de réduire en bouillie toutes les infrastructures de la ville. Au début du moins, c'est un plaisir de balourder des gros coups de poings, de flanquer des droites des gauches à qui en veut, mais très rapidement King Of The Monsters devient lassant, barbant et rasant. Malgré une réalisation à la hauteur de la machine, faudrait quand même pas délirer too much, et une bande sonore complètement fabuleuse, irrésistible, craquante(je l'écoute même dans ma caisse c'est vous dire), cette réalisation est bien inférieure à ce qu'on aurait pu en espérer.

J'm DESTROY







Faire du catch avec des colosses, ça ne présage rien de bon pour nos amis japonais. Et en plus, chez eux, les murs sont en papier! Ils ne sont vraiment pas prévoyants...



King of Monsters bénéficie sans aucun doute de nombreuses qualités. Outre une animation exemplaire, ce jeu propose une musique et des graphismes superbes. De plus faire du catch d'accord, mais avec des monstres de 40 mètres de haut, ça devient du délire! Toutes les prises d'un match de catch classique sont ici reprises et les mutations offrent de petits plus spéctaculaires: jets de flammes, poings qui s'allongent démesurément... On se défoule sur les immeubles, les voitures, les tanks et sur tout ce qui passe. On n'en finit jamais de s'étonner! Si votre tendre enfance a été, tout comme la mienne, bercée de séries japonaises bon marché, vous retrouverez avec King of Monsters l'ambiance de ces combats, les fermetures éclairs dans le dos du déguisement en moins.

T.S.R.

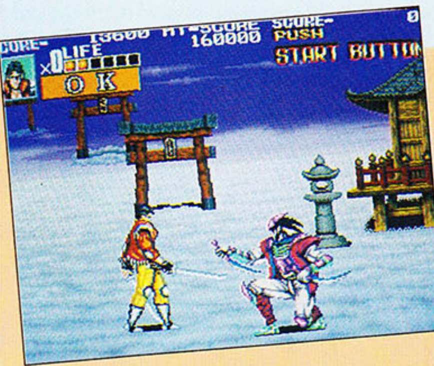
EDITEUR :SNK
MACHINE :NEO GEO
TAILLE CARTOUCHE : 55 MEGABITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE :7 + SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
SON : 17
MANIABILITE : 15
GLOBAL : 81%

SENGOKU

Entrez dans un monde de prophéties, de déesses et de voyages inter-dimensionnels.







Au cœur de décors époustouflants, tantôt dans une fantasmagorie médiévale tantôt sur notre bonne vieille Terre, faites tournoyer vos sabres. Ces armes apparaîtront sous la forme de balles de couleurs, une fois certains ennemis terrassés. Dans n'importe quelle situation ils seront toujours préférables à vos poings et vos pieds, alors jetez-vous dessus !

Quatre cents ans se sont écoulés depuis la mort de ce seigneur japonais qui, cruel et puissant, avait voulu dominer d'une main de fer les contrées environnantes. Vaincu par les deux Guerriers Samari, dans un dernier souffle, il cria vengeance et jura de revenir quatre siècles plus tard pour, enfin, réaliser ses sombres desseins. La prophétie s'est malheureusement accomplie! Il ne reste comme unique espoir que le courage de deux hommes, vous et votre compagnon de route au vieux stetson délavé. Franchissant des portes interdites, vous explorerez des scènes oubliées, surgies d'un Japon médiéval où la seule règle était la violence et l'honneur la seule excuse. Certains de anciens esprits vous guideront et vous aideront dans votre tâche, possédant vos corps et leur conférant ainsi une force nouvelle! L'heure est grave! Souvenez-vous des conseils de votre vénérable maître et prenez, le pas décidé, le sentier de la guerre !





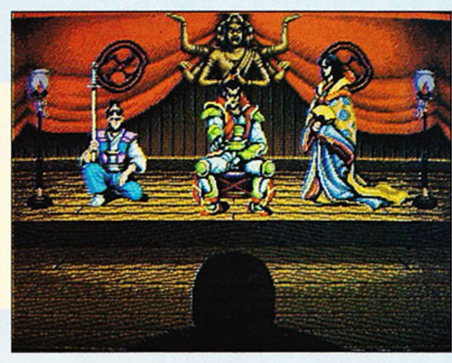




Sous la forme d'un loup des steppes, celle d'un ninja blanc ou encore sous celle d'un samouraï, guerrier d'élite et de choc, affrontez l'ennemi. Certaines de ces formes sont essentielles pour parvenir à passer nombre d'étapes sans prendre trop de dégâts. A vous de faire preuve de discernement!



On en parle, on en parle... mais qu'est-il donc réellement cet ennemi que tout le monde redoute? Le voici sous vos yeux, sans aucun fard ni déguisement, malgré ce que l'on pourrait croire.











Qu'il soit grandiose, fabuleux, génial, canon, extraordinaire, démentiel, grandiose, ah! non, je l'ai déjà dit, enfin, bon... j'y arrive: un ennemi est un ennemi ! Ne vous laissez pas tourner la tête par ces physiques très "tape à l'œil" et cognez ces brutes qui, après tout, sont là pour ça !

Une fois encore la célèbre formule du "à deux c'est mieux" peut s'appliquer parfaitement. C'est vrai, votre copain est un peu bizarre, mais ce n'est pas grave car il sait frapper fort, très fort et aussi faire mal, très mal. Autant de bonnes raisons qui font qu'il s'agit de votre copain. Et puis, un jour, peut-être, après cette vilaine affaire, voudra-t-il bien vous apprendre ses techniques de combat qui sont d'une originalité... frappante! C'est le mot !





EDITEUR :
SNK
TAILLE CARTOUCHE
55 MEGABITS
GENRE :
BEAT'EM UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE :
15 ET SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1
NOMBRE DE NIVEAUX
6

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 16
GLOBAL : 94%



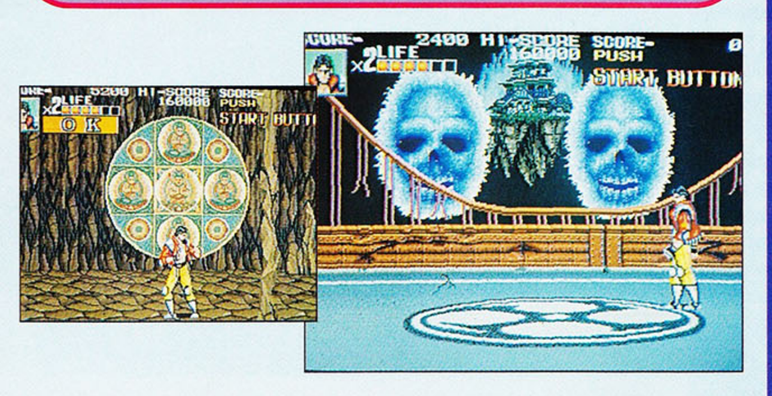
Du grand art. Alors là vraiment c'est du grand art. Le top nickel quoi, la grande classe, le chef-d'œuvre à l'état pur, le nectar de la fleur, la rosée du matin, le summum de l'apogée des plus grands moments d'histoire. Senkoku est à lui seul une grande claque dans la gueule à tous les jeux de baston, même ceux du style de Ninja Combat, ce qui n'est pas peu dire. Aux commandes de votre samuraï moyenâgeux vous affrontez des adversaires redoutables qui vous mèneront la vie dure. Mais tel n'est pas le but! Lors des passages difficiles, un dieu tout droit sorti des cieux vous emmènera dans son domaine céleste afin de parfaire votre culture des arts martiaux. Doté d'effets à en couper le souffle, même au plus blasé d'entre vous, Senkoku est un véritable bijou. Seul reproche peut-être, sa durée de vie trop faible, mais sur Neo Geo on y est plus qu'habitué.

J'm DESTROY



Nos deux jeunes gens, experts en arts martiaux nous donnent bien de l'action! Au katana, au nodashi ou bien avec deux wakisashi, on ne sait plus où donner de la tête face à des ennemis qui, toujours très beaux et aussi finement réalisés qu'animés, arrivent sans cesse de tous côtés. La possibilité de se faire incarner par un esprit et donc, par conséquent, par un autre personnage, apporte de la diversité, atout non négligeable dans ce genre de jeux où il faut maintenant se creuser la tête pour avoir un semblant d'originalité. Il est cependant regrettable que les coups disponibles soient un peu limités. On pourrait en demander plus de la part d'experts en arts martiaux. Néanmoins, sachons apprécier ce jeu à sa juste valeur et admirons ces cadres exotiques, typiquement japonais, et ces ennemis dont les techniques varient savamment.


T.S.R.



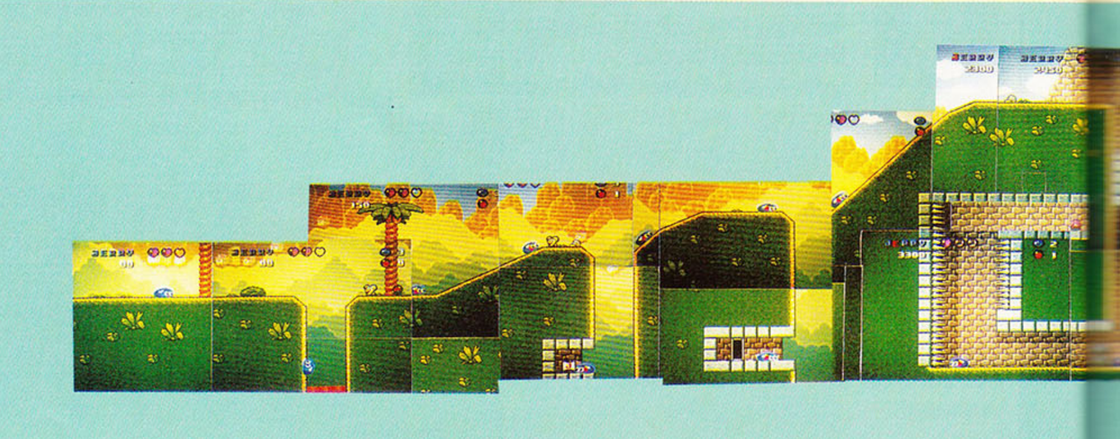
Jerry Boy

“Je sais que je suis un étranger en ce monde, un étranger parmi ceux qui sont encore des hommes.”

H.P. Lovecraft.

Il faut bien l'avouer, Jerry Boy est un garçon sur lequel s'acharne la malchance! Non seulement sa petite amie a disparu, enlevée par un sinistre sorcier, mais de plus ce dernier, afin de neutraliser Jerry Boy, l'a transformé en une masse informe et gluante, espèce d'hybride entre la goutte d'eau géante et le slime visqueux. Malgré ces “légers” tracas, Jerry Boy ne se décourage pas et décide, coûte que coûte, de retrouver sa tendre amie, tout en espérant secrètement pouvoir, un jour, redevenir un petit garçon comme les autres. Sachant tirer habilement profit de sa nouvelle nature, il parcourt maints paysages, se collant aux plafonds, rampant sur des surfaces verticales ou s'engouffrant dans d'étroits boyaux. Venant à bout des acolytes du sorcier en lançant des balles ou en effectuant d'élastiques et surprenantes contorsions il avance, seul mais déterminé, monstrueux mais amoureux.

Si je vous dis là qu'il ne s'agit que d'un sous-niveau, vous pourrez alors avoir une vague, mais très floue et très petite, idée de la taille de ce jeu dans lequel on ne cesse de découvrir de nouveaux passages. Savourez la beauté et appréciez les difficultés qu'il ne sera pas aisé de contourner!

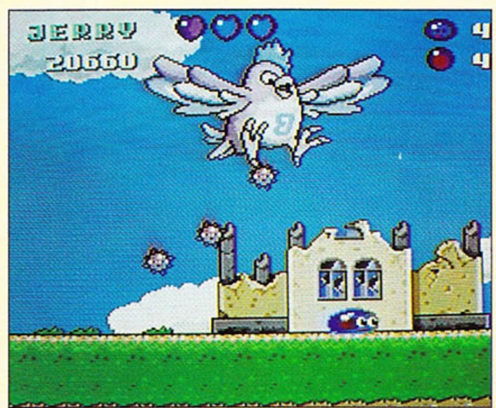




Jerry Boy retrouvant ses amis se sent envahi d'une profonde nostalgie... Qu'il est bon le temps que l'on savoure avec ses amis où ceux-ci ne se moquent pas de vous en vous lançant toutes sortes de quolibets tels que "Jerry, ça roule?", "Y a quelque chose qui colle pas Jerry?", "Hey Jerry! T'as pas vu Tom?"... En passant, pensez à faire un tour chez vous, un cadeau vous y attend!



Ce physique très "glue" possède de nombreux avantages. Heureux qui comme Jerry Boy défie la gravité! Plus de problèmes pour éviter la lave en fusion, les pieux meur-triers et les pentes escarpées! Dans le fond, de quoi il se plaint ce Jerry Boy? Il ne doit pas tourner rond! C'est normal me direz-vous, il n'est pas sphérique mais ovoïde!



Malgré les apparences, que l'on pourrait qualifier de trompeuses, il ne s'agit pas du combat titanesque d'un ver contre un poulet de ferme mais bien de Jerry Boy aux prises avec un boss dont la taille est aux mesures de l'appétit! Les balles soigneusement amassées sur la route prouveront ici toute leur efficacité... si jamais vous avez le temps de vous en servir et de les jeter à la face de ce volatile sans gêne!

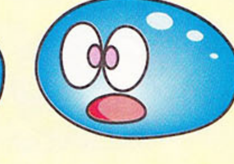


Jerry Boy n'hésite pas un instant à prendre la pre-mière fusée en partance pour la lune pour retrou-ver sa fiancée! Là haut, maintes récom-penses et maints dangers l'attendent! C'est drôle, on se croirait dans une mauvaise série?! Sauf que dans les mauvaises séries les héros sont sûrs de redescendre sur terre...

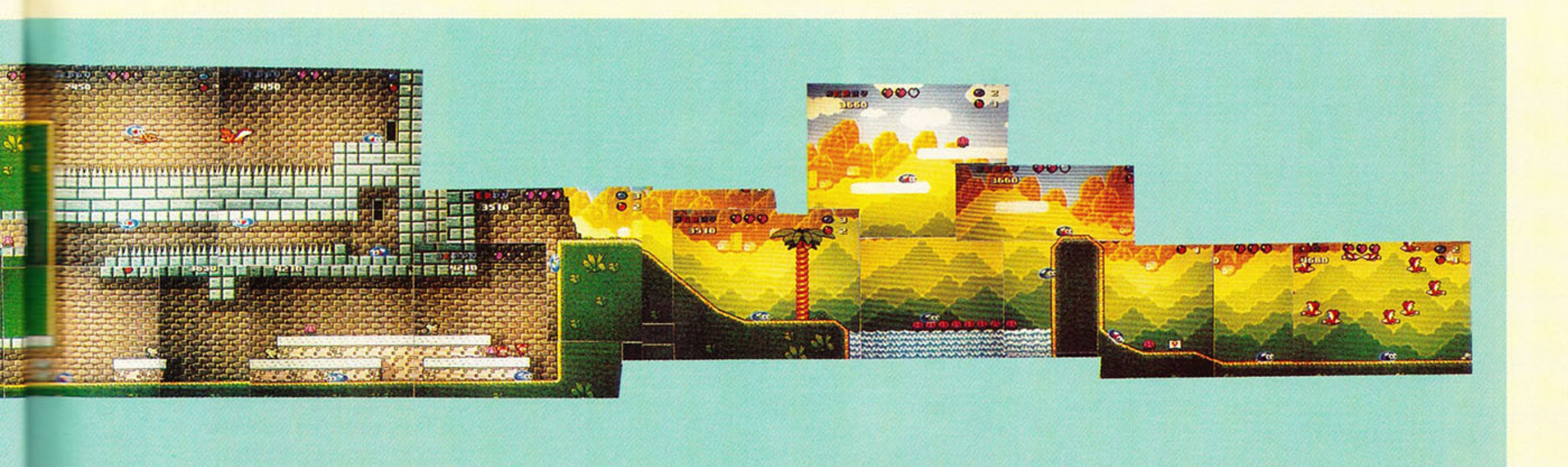
Véritable contorsionniste, les tuyaux des sous-sols de la ville n'auront pour vous plus aucun secret! Encore heureux que Jerry Boy ne soit pas claustrophobe!

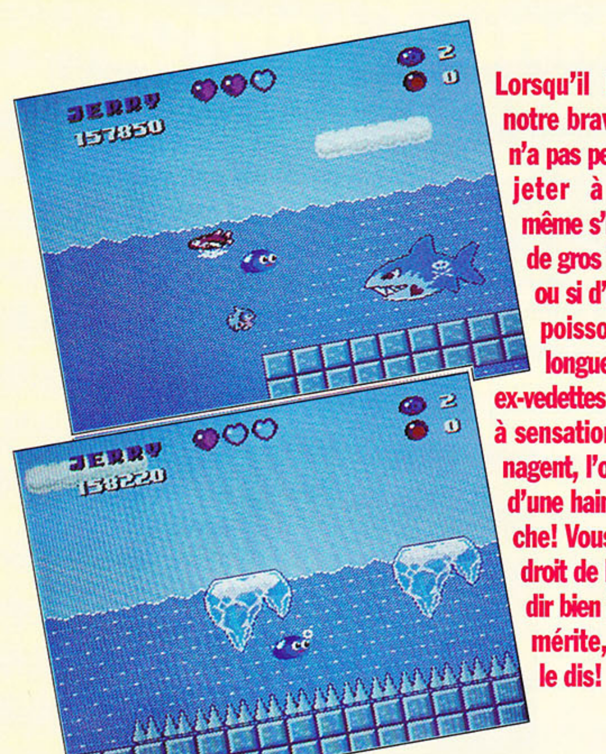






Dans ces fleurs que l'on pourrait prendre pour des cornes d'abondance, vous trouverez des soins mais aussi des réservoirs de balle illimités. N'oubliez pas de faire le plein avant d'affronter les divers boss!



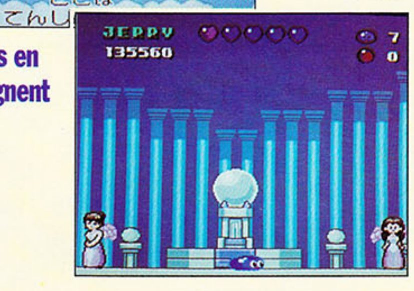


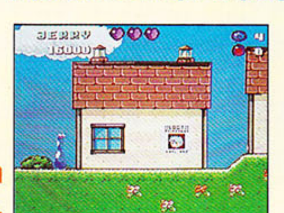
Lorsqu'il le faut, notre brave héros n'a pas peur de se jeter à l'eau, même s'il y flotte de gros icebergs ou si d'énormes poissons aux longues dents, ex-vedettes de films à sensation, y surnagent, l'œil empli d'une haine farouche! Vous avez le droit de l'applaudir bien fort, il le mérite, je vous le dis!



Avant de redescendre sur le plancher des vaches, il convient à un jeune homme du rang de Jerry Boy de faire une petite visite aux anges, archanges et vénérables saints en tous genres. C'est vrai ça, c'est la moindre des politesses! Vous pourrez y trouver des habitations qui renferment de pré-cieux renseigne-ments qui, pour corser la sauce, vous sont donnés en japonais. Ceux qui se plaignent

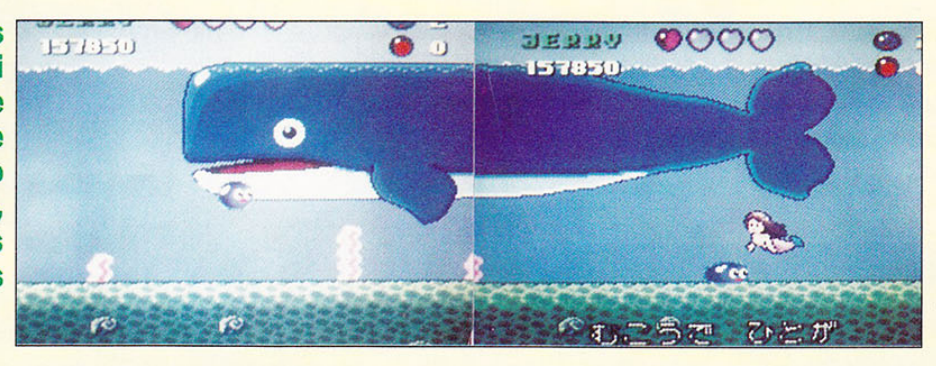






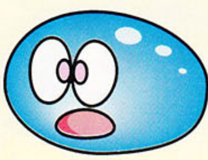
Une souplesse hors du commun pour un petit garçon pas comme les autres.

Pour rester dans un cadre religieux, vous souvenez-vous d'un dénommé Jonas? Oui, oui il s'agit bien de celui qui eut la mauvaise idée de se faire avaler par une baleine. Vous me direz qu'il n'est pas le seul puisque Pinocchio a réussi à réitérer l'exploit. Je vous l'accorde, mais, un conseil, faites vous aussi un tour dans ce grand mammifère, vous y ferez d'étonnantes rencontres!











Depuis longtemps Sony fait un malheur dans le secteur du loisir, mais pas encore dans les jeux. Cela va changer, car Sony prépare la Playstation (une console/CD rom avec Nintendo) et voici le premier jeu réalisé par le géant japonais. Au premier coup d'oeil, Jerry Boy n'a rien d'extraordinaire et on pourrait penser qu'il s'agit d'un jeu un peu bébête pour les plus jeunes, mais faites donc quelques parties et vous changerez d'avis. En fait Jerry Boy est un programme aussi original qu'amusant et qui présente la qualité rare de nos jours d'être bourré d'innovations en tous genre. On se prend très vite au jeu et si l'on est assez déconcerté par le mode de contrôle dans un premier temps, cela s'arrange rapidement avec un peu d'entraînement. Bravo Sony et bienvenue au club. Vous pouvez nous faire d'autres jeux comme ça quand vous voulez!

AHL

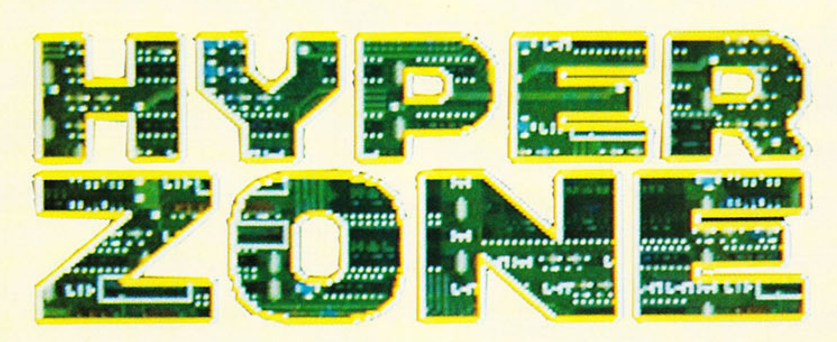


Si Sony commence à développer sur Super Famicom, on n'est pas sorti de l'auberge! Encore, si le jeu était nul du genre du genre qu'on vire dès la troisième minute, ça serait cool. Mais justement ce n'est pas le cas. Jerry Boy est vraiment enthousiasmant. Déplacer cette espèce de petite gelée à travers les huit niveaux est un véritable régal, même si parfois il est un petit peu difficile de parfaitement manœuvrer la petite bête, notamment lorsqu'il faut lui faire effectuer des grands sauts en appuyant sur trois boutons en même temps, on prend vraiment son panard à lui faire visiter du pays. Certes un petit peu faiblard au niveau graphisme, Jerry Boy est super plaisant à jouer. Une fois de plus Sony est sur la bonne voie.

J'm DESTROY

EDITEUR : SONY
MACHINE : SUPER FAMICOM
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGABITS
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTE ET NOTICE : JAPONAIS

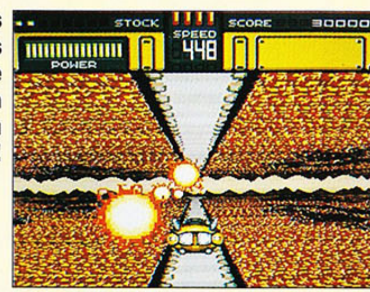
SON : 16
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 91%



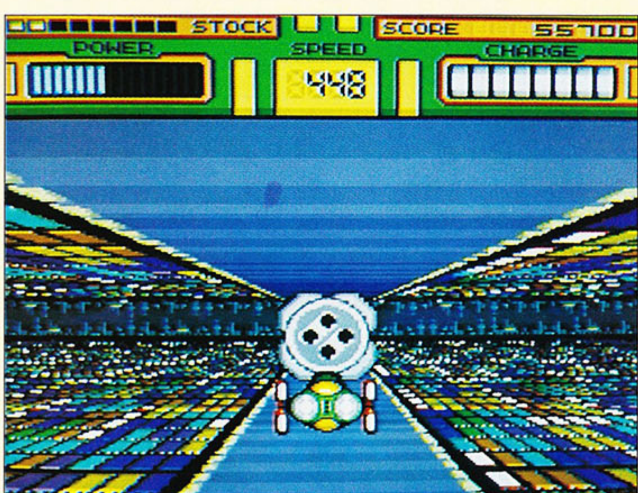
Bienvenue sur l'autoroute A180173! Sur la piste de droite vous pouvez apercevoir en vous penchant par le hublot, sans l'ouvrir!, une de nos superbes stations service! Face à notre navette une bandes d'E.T., fort mal élevés je vous l'accorde, que le commandant réduira bientôt en une masse informes de molécules fumantes.

Ça tire de tous les côtés et la piste est étroite ! On n'est pas prêt de voir le bout de la route !

Ce qu'il faut savoir c'est que ces boules d'énergie vous feront peu de bien. Dans d'autres endroits il faudra éviter des gerbes de flammes jaillissants du plafond ou bien de la route. Preuve que les routes sont en bien mauvais état!



Dans le futur les autoroutes sont un véritable désastre! A moins qu'il ne s'agisse d'une quelconque guerre spatiale dans laquelle vous vous seriez, par pure mégarde, enrôlé? Quoi qu'il en soit, décidez à ne pas vous laisser marcher sur le réacteur, vous allez vous frayer un passage à coups de laser. Surveillez du coin de l'oeil la trajectoire, car sortir de la piste pourrait s'avérer fatal! En effet tout le monde sait que sur le bord de la piste il y a un champ électromagnétique d'une puissance d'au moins, j'ai bien dit d'au moins! , mille milliards de watts! Ca en fait des zéros et si vous ne voulez pas rejoindre leur rang faites donc en sorte de ne pas vous ramasser sur la chaussée. Au fait, j'allais oublier, pour faire le plein d'énergie il vous suffit de passer sur des bandes bleues fluorescentes. C'est bien pratique même si je n'ai toujours pas compris où il fallait payer!

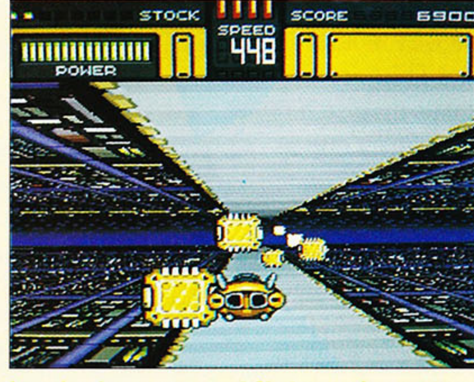


Malgré les apparences, il ne s'agit pas d'un mur de béton contre lequel vous irez mollement, telle une crêpe bretonne, vous écraser. En fait, d'après plusieurs de mes indicateurs, c'est un des chefs de ces affreux E.T.

EDITEUR : HALKEN
TAILLE MACHINE :
8 MEGA-BITS
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1



Il s'agit encore de nos gentils amis les E.T.! Si vous voulez minimiser les dégâts vous pouvez toujours ralentir...



Le charme de ces extraterrestres c'est qu'il ne ressemblent à rien ou du moins à pas grand-chose. Malgré leurs couleurs criardes d'un manque de goût assez exaspérant, on se fait une joie de les voir voler en morceaux! C'est en quelque sorte une mission salvatrice pour l'Art et le bon goût!



Décidément, les amateurs de shoot'em up ne sont pas gâtés sur Super Famicom ce mois ci: Hyper Zone n'est guère plus excitant que Gundam F91 et ce n'est pas peu dire ! La réalisation n'est pas trop mal, même si les programmeurs ne sont pas foulés en piquant les routines de F Zero, mais au niveau de l'intérêt de jeu on frôle justement le niveau zéro. Plus répétitif tu meurs ! Sans blagues, on s'ennuie à mourir ou au mieux on s'endort le Joypad à la main. Circulez, y a rien à voir!

AHL

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 15
GLOBAL : 55%

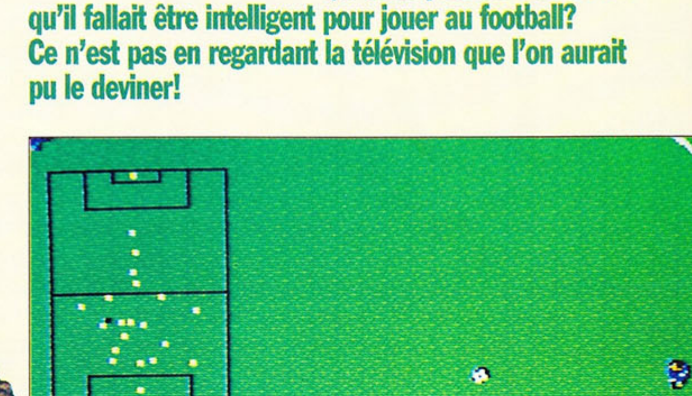
Sortez vos drapeaux tricolores des placards et "A nous la Victoire" !



Retrouvez toutes les formules classiques du championnat au classement par points jusqu'à la Coupe du Monde où chaque match est éliminatoire! Même si les noms sont en Japonais, avec l'habitude on s'y retrouve très facilement. De toutes façons le détail des équipes vous sera donné dans la notice, alors sachez comment s'écrit le mot France et le reste...

Un corner, ça ne se tire pas au petit bonheur la chance, non non, pas du tout! A vous de le choisir rentrant, centré ou bien en retrait. Qui donc pouvait bien savoir qu'il fallait être intelligent pour jouer au football? Ce n'est pas en regardant la télévision que l'on aurait pu le deviner!

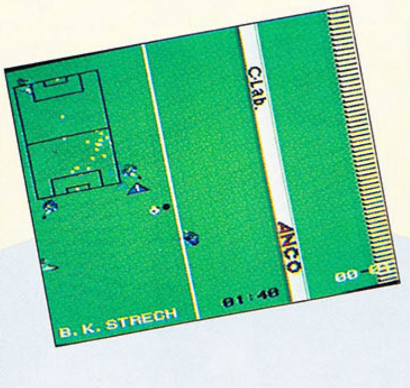
Sterch s'infiltre dans la surface de réparation, il contourne le défenseur français, il fait une passe à Jopanni et buuuuuttttt! Superbe reprise de la tête, la balle s'est engouffrée dans la lucarne, laissant le gardien faire un ultime plongeon, désespéré et inutile!
De toute l'histoire du football, jamais un match ne fut plus passionnant que ce France-Italie! Vous voici, comme vous l'aviez deviné, dans l'univers du football. Passes, tirs sur les poteaux, tackles, penalties... rien n'est oublié. Les 24 pays, parmi lesquels les meilleurs du moment, pourront s'affronter lors de matches amicaux, lors d'un championnat ou encore en participant à la Coupe du Monde! Suspense, action et sport, tous les ingrédients sont là pour des rencontres explosives !

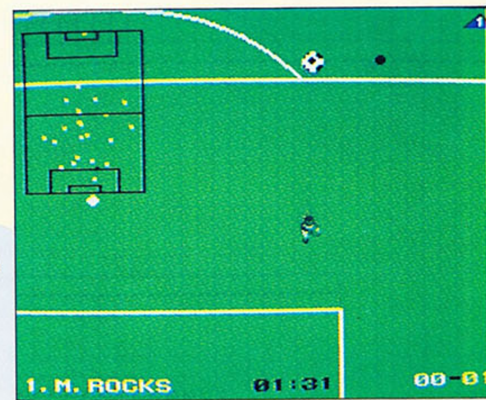


Ce n'est pas parce que l'on joue qu'il faut se faire des cadeaux! Pour cela les tackles vous permettront de régler vos comptes. Bien sûr, après la faute, le coup-franc! Même s'il se fait discret, très discret, l'arbitre veille et sanctionne les fautes comme elles le méritent! Certains l'auraient entendu dire avant d'entrer sur le terrain: "During the game, I'm the law!".

super famicom|tests







Le joueur que vous dirigerez sera couronné d'un triangle de couleur. Au moins vous êtes sûr de ne pas le manquer ! Pour les autres, toujours en mouvement, ils guettent la passe et attendent l'opportunité pour être dans une position favorable. Même seul, vous pourrez compter sur le jeu d'équipe, fabuleux, n'est-ce pas ?





Composez vos équipes en fonction des stratégies que vous adopterez, plus ou moins de défenseurs, d'attaquants... le choix pourra s'avérer décisif!



Ce n'est pas vraiment mon habitude de comparer un jeu avec son homologue sur micro, mais ici, il est pratiquement impossible de parler de Pro Soccer sans le comparer à Kick Off sur Amiga et ST tant cette simulation de football avait fait parler d'elle lors de sa sortie sur ces bécanes. Eh bien, mes bien chers frères je suis au regret de vous dire que Pro Soccer sur Super Famicom n'est pas vraiment exactement comme on aurait pu l'espérer. Fidèle conversion pourtant, cette version de Kick Off n'est malheureusement pas entièrement satisfaisante. D'une part elle n'exploite absolument pas les capacités de la machine sur laquelle elle est programmée. D'autre part, au début du moins on est un peu perturbé par la maniabilité des joueurs et surtout, surtout par les graphismes qui sont en dessous de tout. Alors qu'en général sur Super Famicom on est habitué à des dessins époustouflants qui soulèvent l'enthousiasme général, là on tombe de haut, de très haut même. Malgré ces défauts qui faussent un peu le jugement, ne crachons tout de même pas trop sur Pro Soccer qui après quelques heures d'entraînement intensif, devient un jeu quasiment incontournable.

J'm DESTROY

Plusieurs années après sa sortie, Kick Off reste toujours la référence en matière de simulation de foot et aucun programme de ce genre ne peut rivaliser avec lui, tant sur console que sur micro. Alors c'est avec enthousiasme que nous avons appris que ce programme allait être converti sur la plupart des consoles. Mais cet enthousiasme se refroidit quelque peu avec l'arrivée de la première version, celle de la Super Famicom. Même s'il porte maintenant le titre de Pro Soccer, il s'agit bien d'une conversion de Kick Off et la réalisation est assez moyenne. Mais où est donc passé la jouabilité légendaire de Kick Off? Tout le problème est là. Cette version ressemble à Kick Off, mais elle ne présente pas vraiment les mêmes qualités que la version originale. Pro Soccer est une simulation de foot intérressante, mais ce n'est quand même pas le chef-d'œuvre que l'on attendait.

AHL

EDITEUR : IMAGINEER
MACHINE : SUPER FAMICOM
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 0

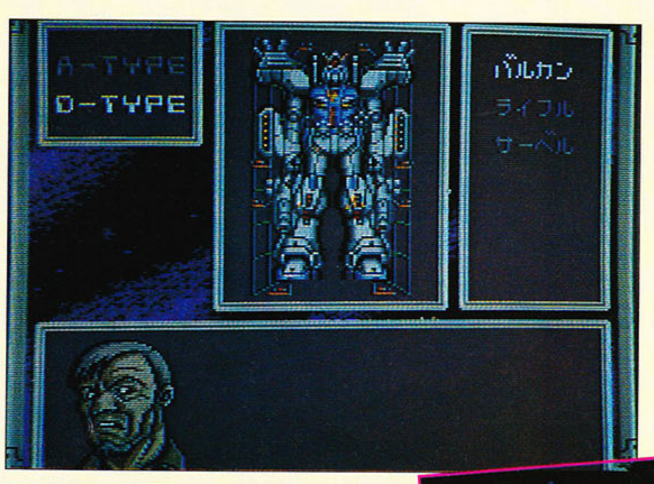
GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 15

GLOBAL : 85%



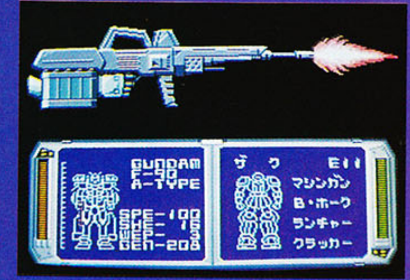
GUNDAM F91

Que de monde dans l'espace ! Il était temps de faire le ménage !



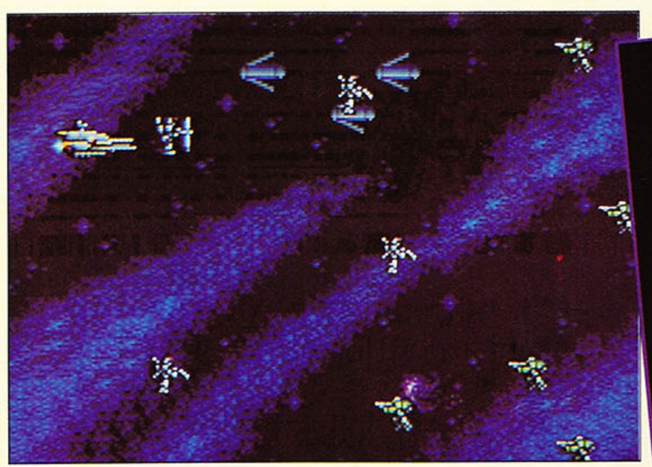
Votre base de lancement vous propose deux types de Gundam et bien plus par la suite, jusqu'à l'ultime F91. Chacun d'entre eux possède ses avantages et ses inconvénients. Selon la situation, apprenez à choisir le plus pratique, sinon vous risquez de redécorer l'espace de vos restes encore fumants et on fait franchement plus amusant!



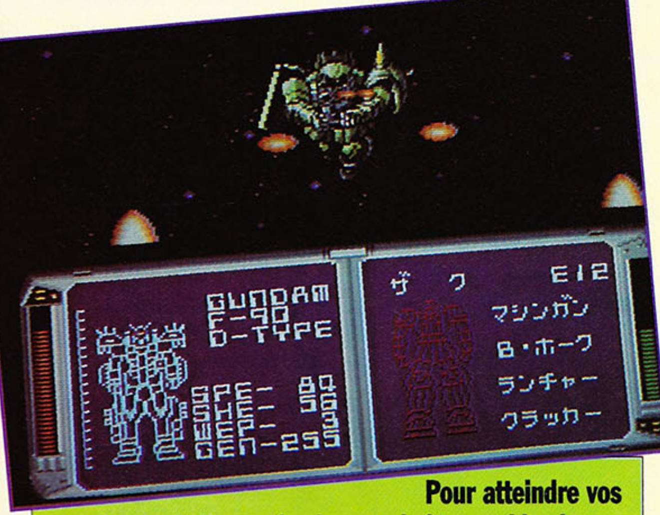


Gundam est un robot plein de ressources, même ses oreilles lui sont utiles puisqu'il y cache une mitrailleuse redoutable! Juste de quoi ne jamais être pris au dépourvu. Mais ce n'est pas tout, Gundam vous réserve une multitude d'autres surprises. En voilà un qui a su tirer quelque profit de notre maître à tous, j'ai nommé : James Bond!

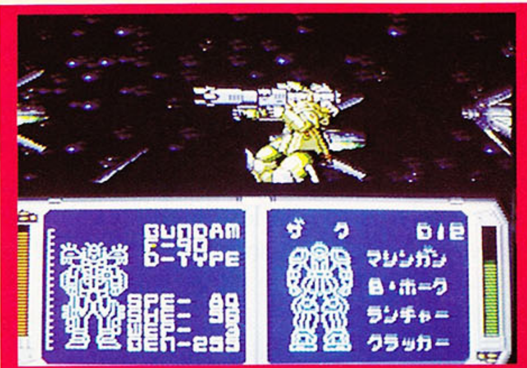
Voici un nouveau rôle pour vous: justicier interstellaire! Pilote du fabuleux, gigantesque, hyper-balèze, Gundam F91, robot au physique golgothien d'une incomparable puissance, vous allez devoir arpenter l'espace à la recherche d'un vaisseau spatial allié détenu prisonnier au fin fond de l'univers. Les forces ennemies composent une véritable armada dont il faudra venir à bout après un nombre incalculable de duels en apesanteur. Encore est-il heureux que vous ayez à votre disposition un véritable arsenal meurtrier et purificateur pour l'espace environnant! Sachez aussi faire preuve d'un minimum de sens stratégique, on ne sait jamais ça pourra toujours être utile.



Sur une superbe carte de l'espace, admirez le variété des couleurs et des reliefs, découvrez vos troupes qui, d'elles mêmes, iront braver l'ennemi. Dommage qu'elles ne puissent que seulement l'amoindrir et non pas le détruire! En fait, il faut que vous fassiez tout, tout seul. Eh oui! c'est pas toujours facile d'être le héros!

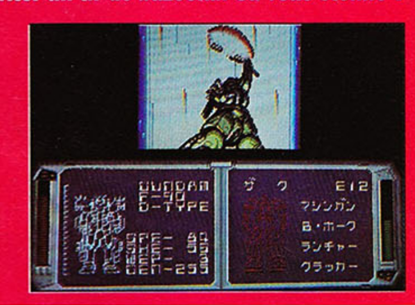


Pour atteindre vos ennemis il vous faudra savoir être rapide si vous ne voulez pas que votre adversaire esquive ou pare le coup.



J'allais oublier, vos ennemis aussi possèdent une variété d'armes impressionnante. Mine de rien, il n'est pas si facile que ça d'éviter un tir de bazooka. Ca vous étonne ?







Fendant l'espace, accroché à votre propulseur, vous guettez, l'oeil collé à votre radar(enfin, c'est une image, sinon gare à la migraine), la moindre apparition d'un mastodonte de métal. Faites attention à votre carburant qui s'épuise au fur et à mesure qui vous poursuivez l'adversaire!

EDITEUR : BANDAI
MACHINE : SUPER FAMICOM
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGABITS
GENRE : STRATEGIE/ACTION
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : ILLIMITES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTE ET NOTICE : JAPONAIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
SON : 14
MANIABILITE : 14

GLOBAL : 67%

Quelle bonne idée que de faire des combats spatiaux entièrement contrôlés par le joueur et le tout gratifié de superbes images de combat très, très bien animées. La musique convient bien à cette atmosphère futuriste et intersidérale.
On assiste en quelque sorte à toutes les scènes musclées d'un film de science-fiction. Evidemment même si l'on piaffe de joie pendant les premières minutes de jeu, la baston c'est bien drôle mais à petites doses. On finit vite par vouloir faire autre chose car casser de la boîte de conserve, on a déjà fait plus exaltant! T.S.R.



L'idée de réaliser un wargame de l'espace n'est pas mauvaise, mais je suis loin d'être convaincu par le résultat. Si Gundam F 91 offrait des séquences shoot'em up lors des combats cela aurait pu être excitant, mais ceux ci sont traités à la manière des jeux de rôle comme Phantasy Star: on choisit une attaque et ensuite on assiste passivement au combat. De plus, c'est une sérieuse prise de tête que de tenter de comprendre les textes en tong. Ce jeu là, je n'en veux pas sur ma Super Famicom !
AHL



Ecrabouiller Becker en vous mettant dans la peau d'Edberg ? C'est facile et ça défoule !

A quatre pour un double, vitesse et précision sont les qualités requises pour éclater l'équipe adverse. Faites gaffe aux couloirs, sur ces coups là, ils ne comptent pas que pour du beurre.

Et un lob, un... Pas facile pour le joueur qui est au fond du court. Il doit non seulement protéger son aile, mais aussi veiller à ce que son partenaire ne soit pas passé comme un vulgaire joueur de seconde zone.

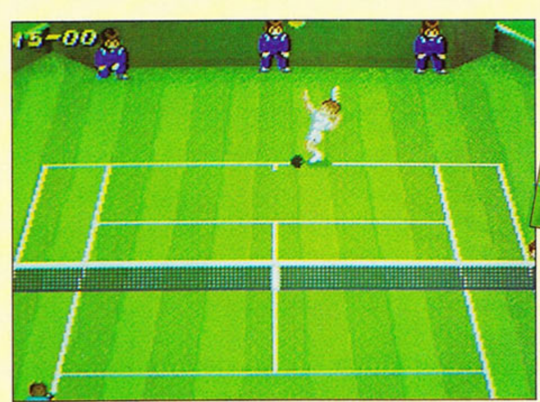


Ahhh la vache, vous avez vu ? Ça c'est pas un service à deux francs ! Et qui plus est sur herbe, c'est encore plus meurtrier. Monsieur le receveur bon courage!

On attendait avec une certaine impatience, le tennis sur Super Famicom. Déjà plébiscité par bon nombre d'entre vous sur PC Engine, où ce sport à été magistralement converti, avec le tennis sur Super Famicom vous n'allez pas être au bout de vos surprises. Tout commence alors que vous n'êtes qu'un petit tennisman de bas étage, pour évoluer au sein de cette hiérarchie il va falloir que vous vous remuer le derrière et que vous disputiez une bonne dizaine de matchs avant d'être le tennisman de l'année. Pour enfin être l'idole des foules, vous devrez participer aux tournois organisés sur les cinq continents et sur trois surfaces différentes. De l'herbe à la terre battue en passant par du dur, la vitesse de la balle ainsi que les différents rebonds seront complètement changés. Dès le départ, un menu vous permet de déterminer le joueur que vous allez être. Super Tennis respecte à la perfection les différents éléments de jeu de chaque joueur (qui sont des caricatures de joueurs célèbres), ainsi Becker et Edberg seront les spécialistes du service volée, Lendl le roi du passing shot et du coup droit le long de la ligne, etc...
Après chaque match disputé, un système de classement vous permet de connaître votre progression au cours de l'année ainsi que celui de vos adversaires. Cette option vous permet regagner un peu de sérénité (si tout va bien!), mais peut



super famicom



Une petite extension, un bon lancé, la balle à son point culminant, un geste souple et délié, les 200 Km/h sont proches.



Un scrolling multi-directionnel assez étonnant, vous permet de suive la balle à chaque instant, même lorsque celle-ci est au delà des limites du terrain, ce qui donne un vue plus complète des alentours. Sympa.

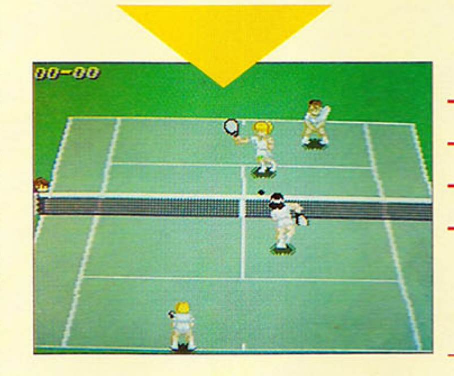


A la volée si vous ne passez pas l'adversaire immédiatement, la sentence ne tardera pas à venir. Gazon oblige.

Comme personne n'est parfait, sur ce coup là, vous avez plutôt foiré. A mi chemin entre le lobe et la balle slicée, votre adversaire n'aura aucune difficulté à placer un coup droit qui vous transpercera fissa.

également vous catastropher à vie si vous n'arriver à rien faire de valable. Au niveau du jeu proprement dit, tous les principaux coups sont possibles du passing shot, au lob, en passant par les coups droits, les revers, les smatchs, les aces, les balles slicées, frappées, et liftées.

En double comme en simple, on peut pratiquer des parties mixtes. Allez, trêve de misogynie, mais si vous battez Lendl avec Seles, Super Tennis n'aura plus aucun secret pour vous.



GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
SON : 18
MANIABILITE : 18
GLOBAL : 89%

EDITEUR : TONKIN HOUSE
MACHINE : SUPER FAMICOM
GENRE : SIMULATION DE TENNIS
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTINUE : OUI PAR MOTS DE PASSE
NOTICE : JAPONAISE



Y'a pas de doute avec Super Tennis, on atteint les summums de la grande classe. Déjà, au niveau de la représentation graphique même si tout n'est pas parfait et notamment le scrolling horizontal ligne à ligne qui permet au jeu d'avoir une certaine profondeur tri-dimentionnel, on sent que les programmeurs de Tonkin House ont essayé d'apporter des plus par rapport aux autres versions de ce sport, Final Match Tennis entre autres.
Pour participer aux divers tournois qui vous seront proposés, vous aurez la possibilité de sélectionner vingt joueurs différents (dix femmes et dix hommes). Cette variété de joueurs permet à Super Tennis d'avoir un vaste choix quant aux différentes tactiques de jeu, chacun des participants ayant sa propre technique. Outre tous ces détails alléchants, cette simulation est d'une maniabilité remarquable. En utilisant les quatre boutons de tir pour chaque coup (balles frappées, liftées, slicées et lob), il est parfaitement possible en fonction de votre placement de placer la balle à droite à gauche, de faire des amorties et ainsi aider votre adversaire à mieux connaître les dimensions du terrain. Moins précis tout de même que Final Match Tennis sur PC Engine, Super Tennis reste cependant un jeu brillant, très abordable pour les novices et qui devrait ravir la terre entière, d'autant plus qu'il est possible d'y jouer seul ou à deux en jeu simple ou en double (la console se chargeant alors de la gestion des coéquipiers). J'm DESTROY



Il n'y a pas à dire, les capacités de la Super Famicom sont impressionnantes. La présentation avec des rotations de sprites et des zooms déments vaut à elle seule le détour. Mais on regrette énormément de ne pas profiter de ces prouesses techniques au cours du jeu. Super Tennis est un tennis somme toute assez classique. La réalisation est soignée, les graphismes sont agréables, les scrollings sont impeccables et les sons contribuent à donner une bonne ambiance au jeu . Mais au niveau de la jouabilité, ça ne casse pas des briques. Même si tous les coups du tennis sont utilisés, on prend plus son son pied avec Final Match sur Nec. Heureusement que l'on peut jouer à deux.
Marc MENIER

ARCADES

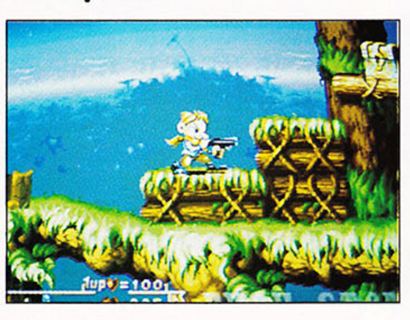
Bienvenue dans le monde de l'arcade. Dans cette rubrique, nous vous proposons de découvrir les dernières nouveautés disponibles dans les salles de Paris. Même si les jeux sur consoles se perfectionnent de plus en plus, les jeux d'arcade restent un phénomène à part. Outre la qualité supérieure des jeux, il règne dans les salles un plaisir de jouer qu'on ne saurait retrouver ailleurs. Ce mois-ci, Capcom est à l'honneur avec quelques nouveautés percutantes.

Alors là, Capcom fait très très fort! Alors que les autres firmes s'évertuent à faire un jeu valable, Capcom, dont la supériorité n'est plus à prouver dans l'arcade, s'offre le luxe de mettre trois jeux dans la même borne d'arcade. Et pas n'importe quels jeux. La quantité ne prime pas sur la qualité, au contraire. Un seul de ces jeux pourrait en enfoncer plus d'un. C'est incroyable!

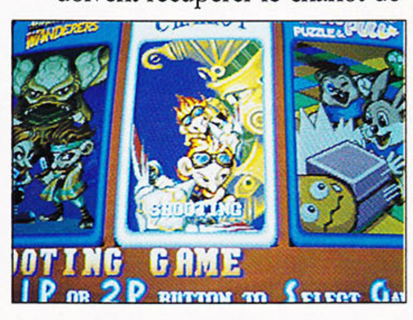


Midnight Wanderers

Dans **Midnight Wanderers**, un jeu d'action, vous jouez le rôle de Lou et Siva, deux petits lutins mercenaires tout droit sortis d'un monde féerique qui n'est pas sans rappeler celui de Bilbo le Hobbit. Pour ramener la paix sur terre, ils doivent récupérer le chariot de







Midnight Wanderers



Chariot

lumière, objet sacré qui dissipera les ténèbres... Sur leur chemin, des gnomes sadiques et ricanants, des chauves-souris et des crapauds cracheurs de feu feront tout pour leur barrer la route. L'aventure s'annonce dure. Heureusement qu'ils possèdent des armes efficaces et une foule d'options pour leur venir en aide (boomerangs, bombes, laser...). Parfois, des génies faits de feu et de vent viennent à la rescousse et balaient les monstres de leur souffle puissant. Une aide appréciable, surtout contre les boss qui sont particulièrement effrayants. Tout au long du jeu, ils devront récupérer des cartes pour gagner de nouvelles vies. Le tout forme un très bon jeu d'action qui bénéficie d'une réalisation soignée et d'une grande jouabilité.

Chariot, le deuxième jeu, est un shoot'em up qui met de nouveau en scène nos deux joyeux aventuriers. Cette fois-ci, ils volent à l'aide de deltaplanes moyenâgeux et détruisent tout ce qui se présente à eux. Ici encore, les options sont nombreuses, avec une bonne trouvaille: une queue à la Saint Dragon qui constitue aussi un réservoir d'énergie à la R-Type. Un astucieux mélange de genre qui marche du tonnerre. Les boss de fin (le dieu du vent, Gemini, un quart de lune bardé d'une armure...) sont tout simplement démentiels à tous points de vue. Enfin un shoot'em up qui nous change des éternelles bastons avec des aliens dans l'espace.

Chariot

Don't Pull, le dernier jeu, tranche nettement des deux précédents. Une sorte de Pengo version 1991 avec un lapin qui pousse des blocs sur ses poursuivants. Pour passer les tableaux, il peut soit détruire tous ses ennemis ou bien réunir les trois cœurs qui sont éparpillés parmi les blocs. Un bon mélange entre action et réflexion. Très reposant.

Don't Pull

Avec ces trois jeux en un, Capcom a réussi un exploit. Les graphismes sont soignés et d'un style hors du commun, les jeux sont agréables à jouer. Rien à redire. Vraiment formidable.

Don't Pull





THE KING OF DRAGON
DE CAPCOM

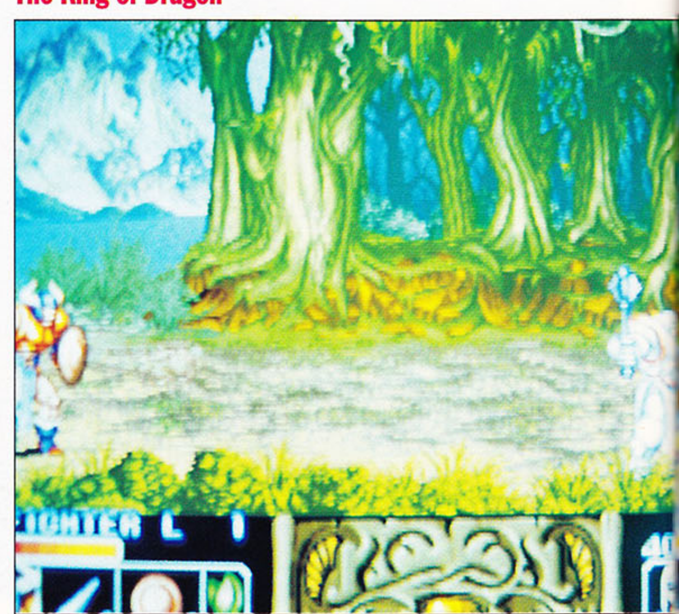
Décidément, Capcom est en forme en ce moment. Calqué sur le modèle de Golden Axe, The King of Dragon est une formidable aventure aux graphismes superbes dans le plus pur style Heroïc Fantasy. Gildiss le dragon rouge s'est réveillé et sème la terreur à travers tous le pays. Des aventuriers aguerris sont venus des quatre coins du royaume pour combattre la menace. Vous avez le choix entre un guerrier puissant, un clerc incorruptible aux allures de templier, un elfe qui ferait pâlir d'envie Robin des bois, un nain teigneux et un sombre mage qui a plus d'un tour dans son sac. Chaque personnage est défini par des caractéristiques (niveau, classe d'armure et puissance d'attaque) qui augmente à chaque fois qu'il détruit un ennemi. Des coffres permettent d'augmenter encore sa puissance ou bien de manger quelques pommes pour regagner de l'énergie (quoique certains soient piégés, très amusant...). Le système de magie est bien conçu: chaque joueur peut faire appel à son énergie vitale et lancer des éclairs d'énergie autour de lui. Efficace mais dangereux. Un autre moyen d'oblitérer tous ces monstres poilus aux dents longues qui rêvent de vous croquer: détruire des boules magiques qui se trouvent parfois dans les coffres pour les engloutir sous un déluge de flammes ou les transformer en crapauds. The King of Dragon est un jeu formidable qui vous fera passer d'agréables moments, surtout à deux.

The King of Dragon

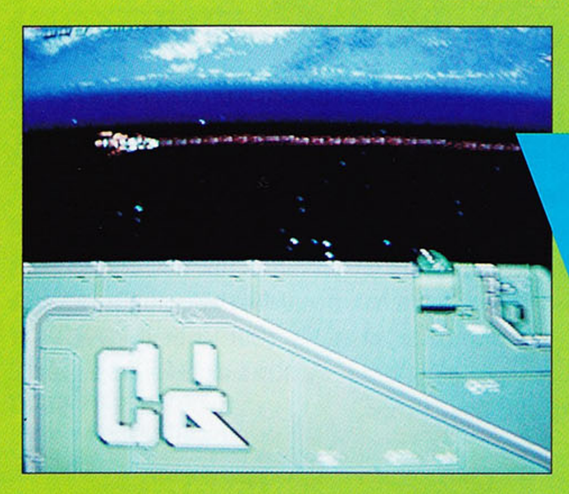


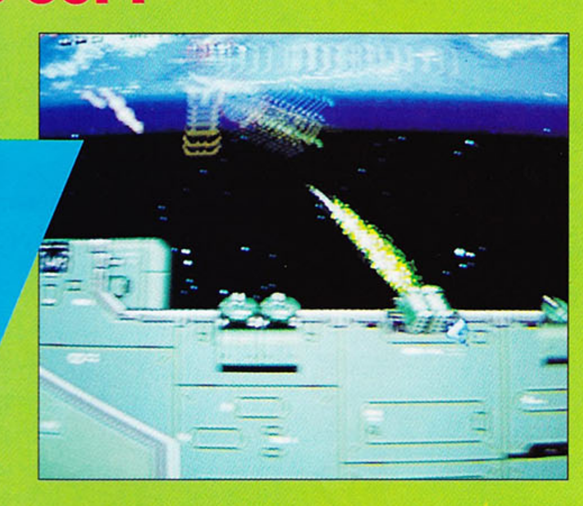


The King of Dragon



STRATO FIGHTER
DE TECMO SOFT





Strato Fighter ne présente a priori aucun attrait particulier. Des graphismes moyens, des bruitages communs, on a la nette sensation de se retrouver devant un R-type revu et corrigé. Mais peu importe, malgré un manque évident de qualités, le plaisir de jouer est là et c'est le plus important. Le vaisseau est maniable et les options sont nombreuses: tirs verticaux, modules auxiliaires, missiles à tête chercheuse, blasters, méga blasters, giga blasters, bref, une belle panoplie pour tous les destructeurs en puissance qui prennent leur pied à casser de l'alien. Pour corser l'affaire, les classiques boss de fin de niveau sont présents à l'appel, énormes machines de guerre qui remettent en valeur l'éternel combat de David contre Goliath. Quelques petites innovations quand même: une jauge permet de vérifier l'état du bouclier et une accumulation des options permet d'augmenter la puissance des armes. Et en plus, on peut se retourner en un clin d'œil pour annihiler les petits malins qui tentaient de nous griller l'arrière-train (évidemment, c'est le vaisseau qui se retourne, pas vous).

Strato Fighter est un jeu pour les purs et durs, les techniciens pour qui le challenge prime sur la beauté graphique. Ceux-là sauront trouver dans ce jeu un intérêt qui n'est pas forcément visible au premier abord.

Marc MENIER

The King of Dragon



The King of Dragon



B...NE NOUVELLE 75010 PARIS. NOUS TENONS A REMERCIER TOUTE L'EQUIPE POUR LEUR COLLABORATION.

Stef

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions.
Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Vous avez été si nombreux à nous envoyer vos astuces que nous croulons sous des tonnes de papier. Ne vous inquiétez pas, nous nous transformons en centre de tri, mais il faut nous laisser un peu de temps. Il n'y aura donc pas de gagnants ce mois-ci, mais nous commencerons à publier vos astuces dans le prochain numéro de Joypad, c'est promis.

nec

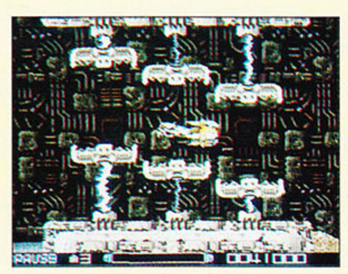
TITAN

Pour accéder aux stages élevés, quelques passwords:
NATURAL, PROTECT, PROBE, MACHINE, AROUND, STAR 1 2 3, MASTER, COMPUTER, COMMAND, PLAYER, SHATTER, BUGS, COMPLETE, MISSION, VICTORY.



super famicom

SUPER R-TYPE



Lassé de finir ce jeu en mode hard au bout de 10 minutes, ou envie de vous faire déchirer la tronche en 4? Voici un mode "pro" qui peut être amorcé de la façon suivante:
Au tableau de sélection, choisissez level "easy" et son stereo, puis appuyez sur les boutons R une fois, et allez 9 fois dans la direction du bas, rien ne se passe; puis pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur les boutons R, A, et SELECT. Le mot "PRO" s'inscrira alors en bas à gauche de votre écran. *(Greg)*

master system

BLACK BELT



Pour avoir des vies infinies, appuyez sur RESET au moment où l'écran devient bleu entre la page de présentation et la demo du jeu.

gameboy

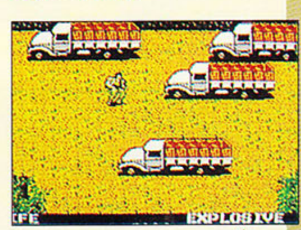
DAEDALIAN OPUS

Voici tous les mots de passe de ce jeu:
niveau 2:KING
niveau 3:EASY
niveau 4:NICE
niveau 5:BORN
niveau 6:FREE
niveau 7:STEP
niveau 8:LIVE
niveau 9:CITY
niveau 10:MEGA
niveau 11:SOWG
niveau 12:LOVE
niveau 13:JUMP
niveau 14:CORE
niveau 15:BEAT
niveau 16:BURN
niveau 17:SING
niveau 18:TOUR
niveau 19:LOOK
niveau 20:SOUL
niveau 21:OPEN
niveau 22:BEST
niveau 23:WILD
niveau 24:TIME
niveau 25:SHOW
niveau 26:MOON
niveau 27:EAST
niveau 28:RAIN
niveau 29:LONG
niveau 30:CLUB
niveau 31:TOWN
niveau 32:WOOD
niveau 33:BASS
niveau 34:MIND
niveau 35:STAR
niveau 36:FINE

Si vous tapez "ZEAL", l'écran affichera un grand tableau qui contient des numeros de 1 à 36. Vous pourrez accéder directement à ces niveaux en déplaçant le curseur et en appuyant sur START.

nintendo

METAL GEAR

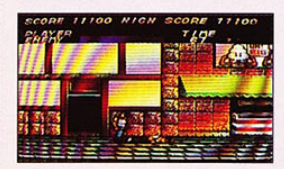


Voici un code pour Metal Gear qui vous fait débuter au niveau avant l'ordinateur (déjà détruit s'il vous plaît!!) et avec une quantité d'armes et d'options
ELLEN DIANE
JENNI FERBI
GBOSS



master system

VIGILANTE



Voici une solution pour battre les boss.

1[er]: agenouillez-vous et attendez qu'ils viennent. Quand ils arrivent, donnez des coups de poings sans arrêt.

2[ème]: agenouillez-vous et donnez des coups de poings même si le boss est loin, vous l'aurez quand même.

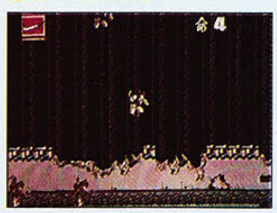
3[ème]: faites comme au premier.

4[ème]: agenouillez-vous, donnez un coup de poing et reculez. Recommencez l'opération.

5[ème]: il vous faut le Nunchaku. Toujours à genoux, donnez des coups de Nunchaku.

nec

NINJA SPIRIT



Pour accéder au menu de sélection de stage allumez votre Nec, et pendant l'écran titre appuyez sur 2, 1, 2, 2, 1, 2, ensuite appuyez sur SELECT et RUN

megadrive

TWIN COBRA

Pendant la page de présentation, appuyez sur HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE et START Vous voila arrivé au stage SELECT!!.

gameboy

BATMAN

Un sound test? pourquoi pas!!
Pendant le titre du jeu, appuyez en diagonale droite sur le bouton de contrôle de direction puis en même temps sur le bouton start, vous pouvez maintenant avoir accès au sound test

nintendo

GOONIES II

Coucou!, voila un code qui vous donnes droit a 6 goonies et toutes les armes!, merci qui?. S'GNY4W'!n'!"!'F

megadrive

MICKEY MOUSE



En faisant:
Haut, bas, gauche, droite, C, A, B, C, A, vous aurez alors d'autres "continue".

nintendo

DOUBLE DRAGON II



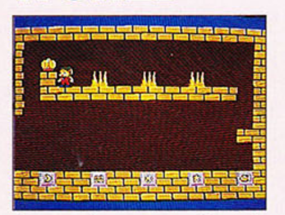
Voici une série de continues!
niveau 1-3: sur manette 1
appuyez sur HAUT, DROITE, BAS, DROITE, A, B
niveau 4-6 sur manette 1
appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A
niveau 7-9 sur manette 2
appuyez sur A, A, B, B, BAS, HAUT, DROITE, GAUCHE

Stef

ASTUCES

master system

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Au niveau de la pieuvre, il faut utiliser la potion d'invisibilité, tuez la pieuvre puis mettez vous sur le plateau en appuyant sur le BAS, vous voici arrivé dans un sous niveau où se trouve une vie supplémentaire.

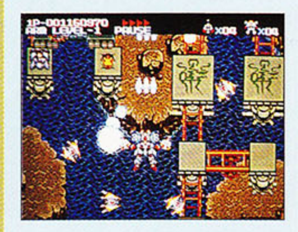
nintendo

METAL GEAR

Un code pour la fin du jeu!!!
T1111 11611
11111 11111
11116

megadrive

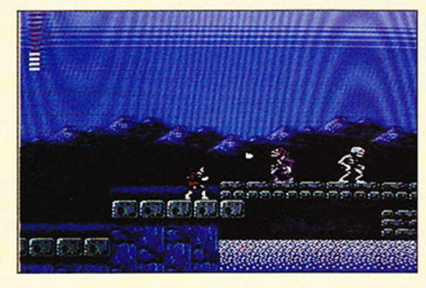
ALESTE



Presser dix fois RESET à la page de présentation, ensuite appuyer en diagonale GAUCHE et BAS, voici le menu des options

nintendo

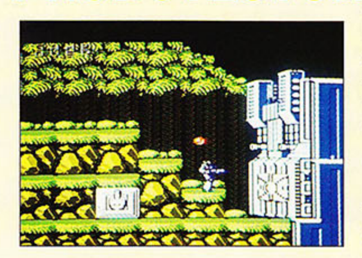
CASTLEVANIA II



Voici pleins de codes!!!
-Pour arriver au château de dracula:
coeur, boule, bougie, rien
-Un peu plus loin encore!.
coeur, bougie, boule, boule
-Et enfin pour aller dire bonjour à monsieur Dracula!

nintendo

PROBOTECTOR



Pour avoir 30 vies appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, A, B, B, A et START

gameboy

PITMAN

Encore des codes, toujours des codes!!!

1 0000
2 08AA
3 0HMN
4 0RYZ
5 119B
6 1931
7 1JXY
8 1TQM
9 22KP
10 2ARW
11 2K63
12 2UC9
13 33VX
14 3BJQ
15 3LG8
16 3V52
17 455E
18 4EG7
19 4NJR
20 4XVK
21 54C6
22 5C6C
23 5MRL
24 5WKT
25 67QV
26 6GXJ
27 6Q3F
28 6Z94
29 76XF
30 7MFU
31 7PA5
32 7YOG
33 8AAU
34 820H
35 8UYG
36 8KMS
37 9B3J
38 939V
39 9VQ4
40 9LXF
41 A8RC
42 AOKG
43 ARCT
44 AHGL
45 B9J7
46 B1VE
47 BTSK
48 B3GR
49 CGGQ
50 C75X
51 CZV2
52 CQ38
53 EFGW
54 EGCP
55 EYK9
56 EPR3
57 FEX1
58 F5QB
59 FX9M
60 FN3Y
61 GCMA
62 G4Y0
63 GWOZ
64 GMAN
65 HMNN
66 HWZZ
67 H410
68 HCBA
69 JNWY
70 JXPM
71 J58B
72 JE21
73 KP73
74 KYE9
75 K6LP
76 KFTW
77 LQF8
78 LZ42
79 L7VX
80 LGHQ
81 M3HR
82 MTUK
83 M14E
84 M9F7
85 NHTL
86 NRLT
87 N0E6
88 N87C
89 PL2F
90 PV84
91 P3PV
92 PBWJ
93 QKB5
94 QU1G
95 Q2ZH
96 QANU
97 RYZG
98 RPN5
99 RFBU
100 RGIH

Pour tous les codes avec des "0", si vous avez des problèmes...Essayez avec la lettre "o"...

(Greg)

nec

ALICE IN WONDERLAND



Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur SELECT et 1, un écran de sélection des magies apparaîtra.

megadrive

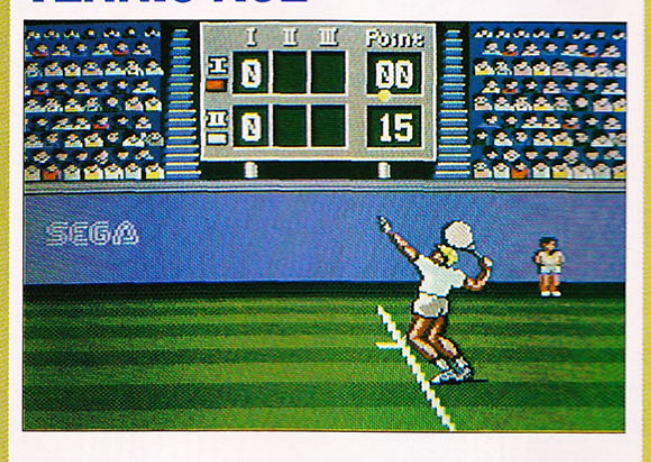
GRANADA



Appuyer dix fois sur le bouton C au tableau des options, puis changer la difficulté du jeu en mettant "easy" que vous ne pouvez obtenir sans faire cette opération.

master system

TENNIS ACE



Voici quelques codes pour accéder top.

FRANCE:	SIMPLE:	ZZDQ RFYW
		EZWA QPZP
	DOUBLE:	RRUY OZLX
		JRXC YZRQ
AUSTRALIE:	SIMPLE:	RRVO FTAM
		WRMB OKRN
	DOUBLE:	KKOF VQXG
		LKGB FCKO
ITALIE:	SIMPLE:	KKOM VSLG
		LKGB FCKO
	DOUBLE:	RRUV ORJX
		JRXC YZRI

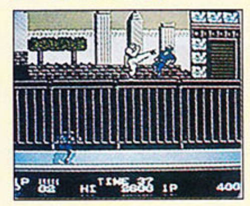
Et pour finir WIMBLEDON

	SIMPLE:	KKOF VTXG
		LKGS FCKK
	DOUBLE:	IYTR FDHH
		TREE YERG

Stef

ASTUCES

nec
ALICE
Pour avoir 20 crédits, faites BAS, GAUCHE, 2, HAUT, 2, BAS, DROITE, GAUCHE.
Pour avoir un max de magie, faites: DROITE, GAUCHE, GAUCHE, 2, SELECT, 2, HAUT, 2
Pour avoir un max de life, faites: HAUT, SELECT, 1, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, BAS
Pour continuer au pixel même où vous êtes mort: 2, BAS, HAUT, BAS, 1, HAUT, 2, SELECT
Pour choisir son stage: BAS, GAUCHE, 2, BAS, BAS, 1, DROITE, SELECT & run

nintendo
BAD DUDES


Pour avoir des vies infinies et casser la tête à tout le monde faites sur la seconde manette: B, A, HAUT, BAS, HAUT, et START sur la première manette

gameboy
ASMIK WORLD
Quelques codes.....
tableau 8:AXOLOTL
tableau 9:ALUTEN
tableau 16:CHIMERA
tableau 17:OEWLAP
tableau 24:ELYTRON
tableau 25:GILA

(Greg)

master system
CASINO GAMES


Pour finir le jeu: 978 - 191 - 521 - 78.

megadrive
MUSHA
Vous pouvez jouer avec 20 options simultanément, faites une pause dans le jeu puis appuyez sur HAUT, HAUT, HAUT, BAS, BAS, BAS, GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE, DROITE, C, C, B, A, et START

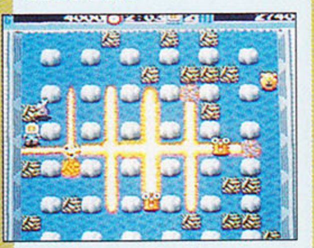
megadrive
GAIN GROUND
Pour jouer à un niveau caché, allez au menu option et pressez A, C, B, C, un écran de sélection de stage apparaîtra.

nintendo
LIFE FORCE


Pour avoir 30 vies au début du jeu, faites: HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, ET START pendant la page de présentation.

nec
FORMATION SOCCER


Au tableau où l'on entre les passwords, mettez celui-ci: HAUT, HAUT-DROITE, DROITE, BAS DROITE, BAS, GAUCHE BAS, GAUCHE, HAUT, GAUCHE. Vous accèderez à un tableau secret.

nec
BOMBER MAN


Avec ce code, vous serez au niveau 8-8 PUISSANCE MAX RWOOHVVV.

GREG

megadrive
INSECTOR X
Quand vous êtes mort et que l'on vous demande si vous voulez continuer, allez en haut à gauche et sans relâcher, appuyez sur C, et vous verrez vos crédits augmenter.

gameboy
GARGOYLE'S QUEST
Voici un code: CM5Z-XYU8. A ce moment de la partie vous reprenez avec plein d'objets et d'armes supplémentaires, et votre mission est de retrouver le blazon rouge pour que le roi Darkoan retrouve lui même son pouvoir, et que vous même puissiez buter les forces du mal hors de votre beau pays. A vous de jouer!

nintendo

KID ICARUS



Lorsque vous êtes chez un marchand prenez la manette n°2 et appuyez simultanément sur A et B cela permet de faire baisser les prix

nec

F1 CIRCUS 91



Voilà, une fois de plus, SEB n'a pas réussi à se qualifier. Pourtant, si au 2ème tour de qualification, il avait attendu légèrement au-dessus de la ligne d'arrivée jusqu'a ce que le chrono arrive sur 58"28"'et qu'à ce moment précis il appuie sur SELECT, il aurait été qualifié depuis longtemps. Et en POLE position, en plus!

Dans le même genre de truc, entrez les passwords suivants (non, non, ils marchent vraiment!):
"ALAIN.P" ou sinon: "AYRTON.S".
PS: n'oubliez pas le point avant l'initiale

(Greg)

megadrive

ELEMENTAL MASTER



Pendant l'écran de présentation, faites A et START pour accéder au tableau des options.

gameboy

MICKEY MOUSE

Codes des tableaux de 10 en 10:
10 WZFS
20 ZTPZ
30 WYCZ
40 TX9W
50 2TWX
60 NTKY
70 SHE2
80 XH02

(Greg)

nintendo

GRADIUS



Pour continuer la partie après avoir perdu, appuyez sur :
BAS, HAUT, B, A, B, A, B, A, B, A, START

Stef

ASTUCES

gameboy
GARGOYLE'S QUEST
Voici sur un plateau le dernier niveau avec un max de vies, d'or et d'armes
NPAN - RRXY

nintendo
KID ICARUS
Prêt pour une surprise?, alors tapez le code: ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

master system
GAIN GROUND


A la page de présentation, appuyez simultanément sur les deux A et B puis sur HAUT, voici quelques vies supplémentaires ainsi qu'un SELECT ROUND

nec
ZERO 4 CHAMP


PASSWORD: KEROK, et la 3000GT sera imbattable

gameboy
GOLF
Lorsque vous voyez que vous avez raté un coup, avant que la balle ne s'arrête complètement, réinitialisez la machine et choississez l'option "continue".
Miracle vous reprenez au coup d'avant.

megadrive
SUPER AIR WOLF


A la page où l'on vous demande 1P start ou options, exécutez la manoeuvre suivante: A, B, C, A, C, C, B, B, A, C, START, et you are invulnérable.

nintendo
DRAGON BALL
Pour changer de monde en cours de jeu, appuyez sur le bouton B de la deuxième manette

nec
RACING SPIRIT

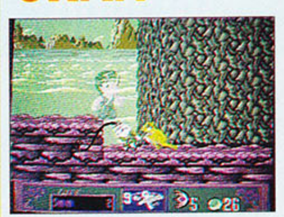

Pour les âmes sensibles qui seraient lassées d'ecouter les bruits des moteurs, il y a un bon plan pour eux, car le SOUND TEST est aisé à actionner: il suffit d'appuyer sur SELECT au titre, une fois que celuici est stabilisé.

(Greg)

gameboy
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Vous pouvez redonner un maximum d'énergie à votre héros pendant le jeu.
Faites pause et appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B et A.
Utilisez ceci une fois par stage

megadrive
BUDOKAN


Quand vous partez pour les tournois une énorme maison apparaît, c'est là que se déroulent les tournois, à la vue de cette maison appuyez sur A,B et C en même temps, vous aurez alors un tableau pour les crédits, la musique et le son...

nec
JACKY CHAN


Au 2[e] palais du stage 1 il y a un escalier avec un petit chinois en bas. Il faut descendre l'escalier, puis revenir à cet escalier, et vous gagnerez un crédit

(GREG).

megadrive

SUPER MONACO GP



Il existe un mot de passe qui vous place à la dernière course de l'année, dans la meilleure équipe avec un maximum de points tapez: 15G2 B3E4 DJ00 0000 000H 00J2 C4H7 658A B9DE FOH9 1000 0041 0000 0000 F200 71D7

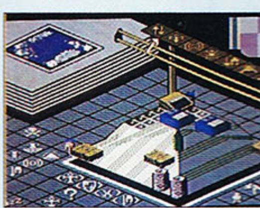
gameboy

WIZARD & WARRIORS

Pour obtenir une vie supplémentaire, rien de plus simple!!!.
Dès le début du jeu, dirigez-vous vers la gauche au lieu d'aller vers la droite, et vous en découvrirez une.
Voilà qui vous permettra de poursuivre votre aventure.

nec

POPULOUS



SELECTionnez le dernier icône en BAS à DROITE (celui qui déplace l'écran), puis allez en BAS à DROITE et appuyez 5 fois sur 2, sans relâcher les directions. Et vous aurez le SOUND TEST.

megadrive

JAMES POND



Pour ouvrir la porte de sortie dans n'importe quel stage appuyez à gauche puis en même temps C, ensuite pressez START.
Pendant le jeu appuyez sur A, B, C en même temps, et faites faire une rotation au joystick, la porte de sortie s'ouvrira vous permettant de quitter le niveau. Sympa non?

gameboy

BUBBLE BOBBLE

Voici tous les codes du jeu:

stage 1: VLL1
stage 3: KLL1
stage 5: WLL1
stage 7: JLL1
stage 9: XLL1
stage 11: HLL1
stage 13 : ZLL1
stage 15: GLL1
stage 17: 1LB1
stage 19: FLB1
stage 21: 3LB1
stage 23: DLB1
stage 25: 4LL1
stage 27: CLB1
stage 29: 5LB1
stage 31: BLB1
stage 33: VLBF
stage 35: KLBF
stage 37: WLBF
stage 39: JLBF
stage 41: XLBF
stage 43: HLBF
stage 45: ZLBF
stage 47: GLBF
stage 49: 1LBF
stage 51: FTBF
stage 53: 3LBF
stage 55: DLBF
stage 57: 4LBF
stage 59: CLBF
stage 61: 5LBF
stage 63: BLBF
stage 65: VLB3
stage 67: KLB3
stage 69: WLB3
stage 71: JLB3
stage 73: XLB3
stage 75: HLB3
stage 77: ZLB3
stage 79: GLB3
stage 81: 1LB3
stage 83: FLB3
stage 85: 3LB3
stage 87: DLB3
stage 89: 4LB3
stage 91: CLB3
stage 93: 5LB3
stage 95: BLB3
stage 97: VLBD
stage 99: KLBD

Pour obtenir un stage pair, prendre le code du stage précèdent le stage désiré,
(ex.: pour le stage 80, prendre le code 79) et changer la deuxième lettre par un "G".

Stef

ASTUCES

nec

THUNDERBLADE



A la page de présentation faire: GAUCHE, 1, SELECT puis en BAS à GAUCHE,ce qui vous procurera un SELECT ROUND.

megadrive

THUNDER FORCE III



Sur n'importe quelle planète, appuyez sur PAUSE, puis pressez dix fois le joypad vers le haut, puis les boutons A et B autant de fois que possible, et réappuyez sur PAUSE. Au bout d'un moment, vous pourrez utiliser toutes les armes à volonter.

megadrive

VALIS III



Pour avoir accès au SOUND TEST et choix de stage, appuyez sur A, B, C, et UP.
A la page de présentation, quand vous appuierez sur START, l'écran deviendra noir. Relâcher alors le bouton START et la sélection de stage apparaîtra.

gameboy

MICKEY MOUSE

Codes des tableaux 30 à 54:

30 WYCZ	43 YSJW
31 XPAZ	44 YZKW
32 XYOZ	45 WPMW
33 2SSW	46 PXCW
34 2ZWW	47 YWAW
36 TZPW	48 YXOW
37 2W3W	49 225X
38 2XEW	50 2TWX
39 TW4W	51 T22X
40 TX9W	52 TTPX
41 PSRW	53 2P3X
42 PZFW	54 2YEX

megadrive

MARVEL LAND



Ce jeu vous prend la tête, vous voulez voir tous les tableaux, vous voulez le finir?
Aucun problème, mettez-vous en mode hard et tapez ce password: "thrident", ainsi vous aurez accès au stage de votre choix.

megadrive

DYNAMITE DUKE



Allez sur options,et appuyez 10 fois sur C, puis sur START, et les super options apparaîtront.
Presser dix fois RESET à la page de présentation, ensuite appuyer en diagonale GAUCHE et BAS, voici le menu des options

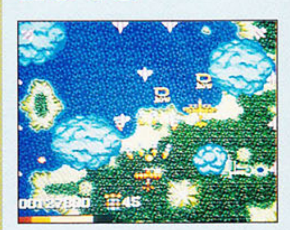
gameboy

DEADHEAT SCRAMBLE

Pour un select round: Appuyez à l'affichage du titre, huit fois sur B et huit fois sur A ensuite actionnez B le nombre de fois pour le stage désiré. (Ex.: stage 4, appuyez 8xA, 8xB, et 4xB).

nec

1943



Une bidouille de ouf: quand l'avion décolle, faites: HAUT,HAUT, BAS, BAS, DROITE, DROITE, GAUCHE, GAUCHE, 2 et votre avion sera à l'envers.
Pendant le jeu, faites la pause et entrez: BAS, 2, DROITE, 2, HAUT, 1, GAUCHE, 1 et vous pourrez SELECTionner la puissance de votre tir.

gameboy

ROBOCOP

Au niveau deux, pour tuer l'homme sans toucher la femme, faites une pause et régler le viseur. Enlever la pause et tirer sur l'homme.


EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS
DE JOURNAUX
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
NUMERO 2 SEPT-OCT. 91
MEGA
force
le magazine des jeux
SEGA
TOUS LES
NOUVEAUX JEUX
SEGA
SONIC
ARRIVE SUR
MASTER SYSTEM
MEGA
SOLUTIONS
MASTER SYSTEM :
- Alex Kidd (Le jeu de la console)
- Golden Axe Warrior
- Wonderboy III
MEGADRIVE :
- Sonic
- Ghouls'n Ghosts
1000*
PHOTOS
exclusivement
SEGA
T 4702 - 2 - 30,00 F -RD
ISSN 1161-4412
MOONWALKER
POSTER GÉANT
N° 2 ● SEPTEMBRE - OCTOBRE 1991 ● 30 F ● BELGIQUE : 219 FB ● LUXEMBOURG : 216 FL ● SUISSE : 9,5 FS
N° 2
à partir
du 13
septembre
LE MAGAZINE
EXCLUSIVEMENT
SEGA

PETITES A

NEC

ACHAT

762 N° 18645
Le Club Nec Officiel ach. vos jeux Nec, Supergrafx, CD-ROM pour 250 F. Tél. 21.75.53.89 après 20h.

65 N° 18760
Ach. jeu Grandzort sur Supergrafx à partir de 350 F. Contacter Fabien au 62.94.28.84 après 18h. URGENT

75 N° 18667
Ach. Nec à bas prix ou éch. contre NES + NES advantage. Ecrire à LOPES Frédéric, 38 av. Wagram, 75008 PARIS.

86 N° 18646
Rech. jeux pour Supergrafx et Coregrafx (G & G, Grandzork, Aldynes, 1941, PC KID 1 & 2, Tomna, Adventure Island, Devil Crush...). Merci!

ECHANGE

37 N° 18680
Cherche joypad + 2 man. contre Cadash, F1 Triple Battle. Echange Formation Soccer contre PC Kid 2 + 100 F. Tél. 47.51.48.55.

44 N° 18669
Ch. sur NANTES correspondant(e) voulant bien éch. temporairement jeux Nec. Contacter Aurélien au 40.76.71.89. Adresse : 8 boulevard Jean XXIII, 44100 NANTES.

75 N° 18631
Vds. ou éch. jeux cartes et CD en TBE. Nbr. titres. Contacter Didier au 42.64.01.11 de 13h à 19h sauf dimanche.

76 N° 18903
Ech. jx. Nec cartes ou CD et nbrx jx sur Megadrive. Contacter Christophe au 35.83.81.95 (dépt 76 et 60 seul.).

77 N° 18825
Ech. jx sur Nec (1 contre 1) Contacter Jérome au 60.02.97.31 Après 18H.

77 N° 18917
Vds Atari 2600 + 7 cart. + transfo. Prix: 700F. Ou éch. contre Coregrafx + 1 jeu. Ecrire à Wladimir 3 rue Henri Mokel77990 BOIS LE ROI

91 N° 18603
Vds. PC 1512, 2 drives 5'1/4, couleur + souris + carte joy. + nbr. jeux + util., en T.b.e. : 4500F ou éch. contre Nec. Faire offre au 64.57.93.90.

VENTE

06 N° 18664
Vds. TV Sport Football 245F. Patrice au 93.55.08.91.

06 N° 18920
Vds Supergrafx + 1 jeu, prix : 990F. Vds jx à 290F pièce. Contacter Arnaud au 93.45.42.76.

13 N° 18644
Vds. jeux Nec (Final Blaster, Bloody Wolf, Cyber Cross) 150F l'un ou 400F les 3 ou les éch. contre Ghoust and gouls sur Supergrafx. Laurent au 91.49.02.89.

17 N° 18606
Vds. Nec Supergrafx neuve + 3 jeux Prix: 1750 F. Tél. 46.50.59.45.

29 N° 18817
Vds Nec Coregrafx + 2 jx, le tt ss gar. Prix : 1200 F. Tél. 98.53.54.52 (région Bretagne).

34 N° 18640
Vds. Nec + Cd-Rom + 11 jeux dont 3 Cd (Rayxanber 2, Chan and Chan, Basket...), prix : 4000F ou éch. contre Superfamicom + jeux. Vente séparée possible. Contacter Alex au 67.64.75.75.

34 N° 18781
Vds Nec1 + CD ROM+ nbrx jx (dont 3 Cd) Prix : 4000F Vente séparée poss. Vds Lynx + 1 jeu : 500 F. Contacter Alexandre au 16.67.64.75.75 ap. 18h.

44 N° 18580
Vds. jeux sur Nec (Formation Soccer, Tonma...). Contacter Cédric au 40.59.54.73. Dans la région Nantaise.

51 N° 18617
Vds. CD ROM + 6 Cd, 3200F., adaptateur SGX/CD, 350F, correcteur de couleur 300F, Vigilante 200F; Tél. 26.03.47.46 après 19h. Prix à débattre.

67 N° 18661
Vds. Nec Coregrafx avec manette et 1 jeu (Cyber Core), le tout en excellent état (07/91) pour 900F. Alexandre ROHLMANN, 13 rue de la Tuilerie, 67500 MARIENTHAL. Tél. 88.93.57.35 après 18h.

69 N° 18751
Vds Coregrafx + quint. + 2 man. + 4 jx (ss gar.) Prix : 1300F. Contacter Serge au 78.01.37.60 après 18h.

75 N° 18578
Vds. Nec + CD ROM + manette + 6 jeux dont 2 CD. En parfait état. Moitié prix : 2990F. Jean-Christophe FERAUDET au 42.22.19.70.

75 N° 18657
Vds. console Nec Nec GT + Blodia 2000F (T.b.e.). Appeler Thibault au (16.1).42.77.98.27.

75 N° 18770
Vds Coregrafx état neuf + adapt. 2 joueurs + 2 joyst. : 500 F. Vds nbrx jx : 150F pièce. Contacter Stéphane au 43.06.44.73.

75 N° 18807
Vds Nec Coregrafx + jx, valeur : 1800F, vendu :1000F à déb. Contacter M. REJICHI Guillaume au 45.65.90.23.

75 N° 18906
Vds, ach. et éch. jx sur Coregrafx, Supergrafx, Megadrive... Contacter Aziz au 45.54.57.60.

75 N° 18911
Vds Supergrafx +7 jx + Pro1. Prix : 2900F. Contacter Guillaume au 45.49.31.64. Urgent!

78 N° 18686
Vds Nec Coregrafx T.b.e. + jx (Final Match Tennis, Populous, Ninja Spirit...). Prix : 2000F. Contacter Hervé au 30.56.05.67.

89 N° 18600
Vds. jx. Nec (Dragon Spirit, Heli Tiger, Psycho Chaser...) 200 à 250F. Contacter Mr. HEINZ Stéphane, 1 rue des Moulins, 89144 LIGNY-LE-CHATEL. Tous les jours après 19 h.

91 N° 18752
Vds Nec + 11 jx. Prix : 2500F. Contacter Mr. FAURE André au 69.03.42.54 après 17h30.

91 N° 18776
Vds Nec+ 6 jx (Form. Soccer, Vigilante...). Prix : 2500F. Vds dk orig; CPC 6128 : 80 F. Contacter Jérome au 60.11.81.35.

92 N° 18808
Vds Nec + 4 jx + nouvelle man. Prix : 1 430F ou poss. vente séparée. Tél. 47.25.59.83.

92 N° 18839
Vds Nec + man. + 4 jx. Prix : 1430F. Tél. 47.25.59.83.

93 N° 18565
Vds. Nec + 1 joypad + 3 jeux (Formation Soccer, Son Son 2, Rock on). Le tout en T.b.e. (peu utilisé). Prix 950F. Contacter Nicolas au 43.83.89.00.

93 N° 18599
URGENT! Vds. Coregrafx + 5 jx. (Jackie Chan, Darius Plus, Adventure Island, Violent Soldier...), valeur 2800F, vendu 1700F. Tél. 43.83.30.54 ap. 18h.

93 N° 18700
Vds jx Coregrafx (World Court Tennis, Violent Soldier, Dragon Spirit...) Prix : 200F l'un. Contacter Gregory au 48.43.54.70.

94 N° 18696
Vds Gang pour Supergrafx, pour Cd Rom : Ping, Rayxanber 2, F1 Circus 91, PC Kid 2... 250F chaque ou 1600F le tout. Contacter Bruno au43.75.57.37. Ech. poss.

NEO GEO

LYNX

ACHAT

21 N° 18778
Ach. Neo Geo + jeu et memory carte pour 2500F. ou ach. Neo Geo seulepour 200F. Tél. 80.73.62.66.

ECHANGE

21 N° 18566
Ech. jx. sur Neo Geo. Vds. jx. sur Megadrive 240F le jeu. Tél. 80.57.11.42.

VENTE

33 N° 18722
Vds Lynx ss gar. + 5 jx (California Games, Blue Lightening, Gauntlet...). Prix : 1200F. Contacter Laurent au 56.21.27.26.

59 N° 18612
Vds. Lynx + comlynx + adaptateur secteur + California Games : 600F. Lot de 15 jeux : 1700 F. 1 jeu = 125 ou 145F. Sur Lille et sa région. Sophie PAUL, 1 rue Gustave Delory, 59790 RONCHIN. Tél. 20.86.13.12.

62 N° 18828
Vds pour Neo Geo Snk le jeu Blue's Journey (Raguy).T.b.e.. Prix 1200F. M. BOURSIER Olivier 1 rue Fiolka Lapinski 62820 LIBERCOURT. Tél. 21.37.13.59.

62 N° 18922
Vds Neo Geo + 1 jeu : 3000F. Vds jeu de café écr. coul. 1 man. + Side Arms : 4000 F. Tél. 21.34.87.36.

69 N° 18564
Vds. Lynx + 3 jeux + adapt. secteur + comlynx. Le tout encore ss garantie 5 mois. Prix 750F. Franck COULY au 78.74.86.38. Merci de téléphoner avant 20h.

73 N° 18583
Vds. Lynx + adapt. secteur + comlynx + 7 jeux (Klax, Slime World, Zarlord Mercenary, Zenophobe, Paperboy...). Prix 1500F + 100F pour frais de port. Tél. 79.32.69.26 après 17 h.

75 N° 18635
Vds. jeux Lynx 150F l'unité ou 1300F les 10 et en cadeau sac Lynx. Vds. console NES + link + Castlevania 400F. Vds. jeux Nec à 150F l'unité. Tél. 43.66.63.89.

75 N° 18728
Vds Lynx + 6 jx (Klax, Ninjagaiden, Zarcor...) T.b.e. (sauf prise secteur). Prix 1500F. Contacter Frédéric au 45.67.93.71 après 16h.

77 N° 18821
Vds Lynx + 1 jeu+cable (ds le boitier d'orig.). Prix : 690F. Vds jx NES de 100F à 250F. Contacter Sylvain au 64.08.12.16.

NINTENDO

ACHAT

11 N° 18921
Ch. sur NES : Life Force, Zelda 1, Bub. Bob.,Faxanadu, Ch. du Zod.... Contacter Olivier au 68.78.13.34.

CONTACT

81 N° 18772
Ech. NES + 4 jx contre Game Gear + 1 jeu ou la vends 1000 F. Contacter Lilian au 63.50.28.43.

ECHANGE

06 N° 18826
Ch. jx pour NES entre 150F et 250F. et ch. jx Gameboy ds les mm prix. M. BARGIS Nicolas 93.46.93.16 ap. 18h.

22 N° 18621
Ach. jeux sur Megadrive : Fantasy Star II et III, Fantasia et Shadow Dancer. Vds. NES + 4 jeux (Bubble bobble, S.m.b.1 et Lynk. Prix à débattre. Contacter Alexis au 96.20.92.83.

26 N° 18581
Ech. ou vds. sur NES : Snake'n'roll, Tetris, Blades of steel, Gumshoe, Pistolet. Ach. 200F sur Nec : PC KID2, Dark Legend, March'n'maze, Jackie Chan, Bomber man. François SENGLAT au 75.44.08.18.

38 N° 18619
Ech. jeux Gameboy Spiderman contre TMNT, Robocop, Castelvania 1 ou 2, Super Marioland, Batman, Dragon's Lair, Gargolyest Quest... Vds. aussi Spiderman 150 F.

76 N° 18668
Ech. jeux Gameboy : Paperboy, Hal Wrestling, Rolan's Curse, Bubble Bobble... Contacter Mathieu au 35.82.71.30.

77 N° 18819
Ech. jx Gameboy contre Nec ou Megadrive ou Lynx. Contacter Anthony au 64.05.55.25.

84 N° 18818
Ech. sur Gameboy jx. Ecrire à M. CAMPANA Denis 2 rue Pierre Poisson 84000 AVIGNON.

93 N° 18632
Ech. Gameboy + 5 super jeux (Gremlins 2, Wizzards, Gargoles, Dr. Mario...) en T.b.e. + emballage d'orig. + NES + 1 jeu contre Superfamicom + 1 jeu ou vds. le tout 1 900 F. Contacter Morad au 43.83.40.99.

94 N° 18630
Ech. ou vds. jeux NES : Kid Icarius, Rygar, Super off Road, Robot Warrior. Demander Laurent au 43.39.93.84

VENTE

00 N° 18610
Vds. console NES + 3 jeux + phaser : 700F. Tél. 44.20.41.21.

00 N° 18622
Vds. NES + 1 jeu : 500F (Dragon Ninja, Zelda 2, Castelvania...). GWENAEL FOMOSA, 1 rue AR NOR, 29920 NEVEZ. Tél. 98.06.89.90.

05 N° 18688
Vds Gameboy + 5 jx + Light-boy + sacoche, écout. et cable gamelink. Prix : 1470F. Contacter Yannick le midi au 92.43.08.77.

06 N° 18804
Vds NES bon état + NES Adv. + jx Prix 1500 F. à déb. Contacter Ludovic au 93.76.62.77 après 19h.

06 N° 18811
Vds jx Gameboy : 199F. Contacter Antoine au 93.58.71.55 ts les soirs ap. 20h30 sf jeudi et dim. après midi.

13 N° 18582
Vds. NES (Noël 90) + 4 cassettes (Kung fu, Goonies 2, Kidikarus, Mario 1) 1200 F. Tél. 91.93.44.11. Nicolas.

13 N° 18650
Urgent! Vds. NES + 2 man. + 6 jeux dont Mario 2, Turtles, Punch Out, World Cup, valeur 2700F, cédé 1300F. Appeler Yoann, au 91.41.02.66, le soir à partir de 18 h.

13 N° 18830
Vds NES + 7 jx + pistolet + rob. Prix : 1300 F. Tél. 91.93.40.86 ou 91.07.11.62.

14 N° 18616
Vds. 25 K7 NES entre 100 et 200F l'unité ou 5000F le tout. Contacter Jérémie VAISLIC au 31.44.19.01 à Caen, Calvados.

35 N° 18928
Vds cart. jx tbe,150F pièce.Contacter M. LERAY Régis au 99.06.55.77à partir de 17h.

38 N° 18568
Vds. Gameboy + 7 jeux + boîte de rangement (Tortues, Mario, Double dragon...). Le tout à 1750F (acheté 2 200F). Vente séparée possible. Contacter Jean-Frédéric au 76.09.25.04 après 18 h.

44 N° 18659
Vds. pour NES, accessoires suivants : manette NES advantage 200F, pistolet + 1 jeu 200F et robot + 1 jeu 200F ou le tout 590F. Offre avec magazines. Demander Alexandre au 40.23.93.41.

50 N° 18745
Vds Gameboy + Lightboy + 6 jx (le tout dans l'emb. d'orig.). Prix 1500F à déb. Contacter Cédric au 33.55.65.85.

52 N° 18625
Vds. NES + 6 jeux (Buraï Fighter, Zelda, Turtles, Gradius...) + 2 man., prix : 1 600F à déb. (port compris). Brice SIMONNET, 52120 AUTREVILLE SUR LA RENNE. Tél. 25.31.40.17.

60 N° 18642
Vds. Gameboy + 8 jx (Batman, Mario...) + cable + écouteurs, valeur 2300 F, vendu 1500 F. Contacter ALDERIC au 44.46.99.83 le W.E. (possibilité de vente sur Paris).

62 N° 18589
Vds. 25 jeux NES 200F l'unité, le zapper 200F, la manette NES Advantage 200F. Tél. 21.03.68.90.

62 N° 18827
Vds Gameboy + 4 jx + valise de rangement. Prix : 1000F. Tél. 21.35.18.24.

64 N° 18655
Vds. jeux NES 200F (Burai Fighter, Duck Tales). Vds. adapt. pour jeux Japonais + jeux Super Mario 3 + Tetris 2 + Ninja Turtles 2 + Tic et Tac Plotting. BERTINI Didier, tél. 59.38.10.38.

68 N° 18586
Vds. jeux Superfamicom (F-zero + Y-S3), excellent état, avec notice, 430 F, frais inclus. Tél. 89.27.19.50. SCHERRER Marc, 42 rue de la Chapelle, 68920 WINTZENHEIM ALSACE.

69 N° 18591
Vds. sur Gameboy : Contra, Gargoyle's Q., Turtle, Chessmaster, Nemesis, Castlevania 2, Batman, Supermario, le tout en T.b.e. Prix d'un jeux 140F avec port. Demander Simon au 78.49.58.21.

72 N° 18737
Vds Gameboy + jx. (Mario, Contra...). Le tout pour 990F. Tél. 43.27.21.26 après 19h.

73 N° 18685
Vds cons. Nes 400 F. et/ou jx Cobra, Triangle, Zelda, Sma, DD 2, Faxanadu, Megaman. 200F l'un, 350F les 2, 500F les 3. Cassette des 31 jx : 350 F. L'ens. 1600F. Tél. 79.25.25.74.

74 N° 18639
Vds. nbr. jeux NES, état neuf, prix très intéressants (Batman, Zelda 2, Megaman 2, Double Dragon 2, Super Mario 2), entre 100 et 200F.

75 N° 18563
Vds. NES + 5 supers jeux (Zelda 1 & 2, Mario 1, Trojan, Gradius) + cable + 2 manettes. En T.b.e. Le tout à 900F! au lieu de 2 310F neuf. Contacter JOE au 45.77.71.66.

75 N° 18594
Attention! Vds. Gameboy + 13 jeux 1 600F ou vds. Gameboy + Tetris 500F et vds. jeux (Double Dragon, Soccer, Tennis, Ken, Turtles...) 130F pièce. Contacter Matthieu au 43.48.21.82.

75 N° 18595
The Game Boy Fanzine N° 2 est sorti! Son prix : 4F en timbres. Benjamin le Breton, Cité des 15 Arpents, BTA n° 111, 93190 BLANC-MESNIL. Au programme : tests, clubs, annonces, jeux. N° 1 disponible.

NNONCES

75 N° 18596
Vds. Gameboy + lightboy + protection + sacoche + 7 jeux (Balloon, F1 Race, Rolans, Voley, Pinball, Kung-Fu, Tetris), valeur 2300F, vendu 1600F. Tél. 45.00.02.78 après 18 h.

75 N° 18597
Vds. jeux NES Américains 150F. Ach. ou éch. jeux Megadrive. Ech. Fantasia contre Streets of Rage. Vds. Gameboy + 5 jeux 1000F. Vds. console Vectrex. Tél. 95.04.17.69.

75 N° 18623
A saisir! Vds. Gameboy jamais servie, avec écouteur, Tetris... + 5 jeux avec manuel (Golf, Tennis...), valeur 1570F, vendu 700F, le tout entièrement neuf. Tél. 43.41.95.17. Merci.

75 N° 18649
Vds. nouveaux jeux sur Gameboy. Prix à débattre. Stéphane SESQUIN. Tél. 43.65.06.92.

75 N° 18769
Vds Gameboy + écout. + cable + Nemesis World Cup etTetris. Prix : 500F. Ach. SNES : 1000 F. Tél. 45.04.17.64 sur Paris si possible.

75 N° 18793
Vds NES + 2 man.+nbrx jx (Zelda I et II...) Prix : 3600F. Contacter Manuel au 42.63.04.05 après 17h30.

75 N° 18909
Vds console NES 1 an + nbrx jx + Action Set. Prix : 1350F. + Power Glove: 2050F. Contacter Romain au 47.05.75.53.

78 N° 18585
Vds. Gameboy + lightboy + sacoche + Tetris + Nemesis + Castle + Solarstrik + Sup. Mario, valeur 1800F, vendu 1000F. Turtles Skate Spid Castle 150F, Fintanta 200F. Lynx + 5 jeux, valeur 2100F, vendu 1200F. Ach. jeux Game Gear. Tél. 30.62.81.78.

78 N° 18614
Vds. NES + 20 jeux + NES advantage : 4000F. Vds. Gameboy + 3 jeux + sacoche : 750F. Contacter Pierre au 30.24.44.10 après 19h. PS : vente à cause de mauvais résultats en classe.

78 N° 18779
Vds cons. NES + 3 man. + jx (Alpha Mission, Bubble Bobble...) +NES Adv. 2000F. Contacter Julienau 30.74.71.67 après 17h.

78 N° 18822
Vds NES + 3 man. (dont Nes Adv.) + jx. Prix : 2000F. Contacter Julien au 30.74.71.67 en semaine après 17h.

78 N° 18881
Vds console NES + 7 jx + Nes Adv. + pistolet. Le tt en bon état Prix : 1900F à déb. Contacter Nicolas au 30.53.04.92. Urgent!!

78 N° 18900
Vds jx Superfamicom (450F) et jx sur NES. ContacterM.CARTIANT Marc-Alexandre 6 Parc du Gaillon 78220 VIROFLAY Tél. 30.24.38.72.

78 N° 18905
Vds NES De Luxe (600F) + div. jx (vente séparée poss.). Contacter Matthieu au 39.62.44.17 entre 19h et 21h.

79 N° 18647
Vds. jeux NES (SMB 1 & 2, Zelda 2, Dragon Ball, Megaman, Kung Fu, Faxanadu) de 150 à 250F. Vds. man. Max 150F et un lot Gameboy + Tetris + Super Marioland + adaptateur + cables (tout neuf), 850F. Ecrire à 5 place de la comédie, 79000 NIORT.

80 N° 18910
Vds Adventures ofLolo (NES) : 300FM. LEHU Vincent 4 impasse Montallier 80136 RIVERY Tél. 22.92.75.09.

83 N° 18916
Vds jx NES 250F pièce ou lot de 15 pour 3490F. Prix à déb. Tél. 94.97.26.90.

85 N° 18643
Vds. NES 350F, Double Dragon II 250F, Batman 300F, Rad Racer + lunettes 3D 250F. Le tout 1 000F au lieu de 1830F. Pas cher! Bon état. PETE Arnaud au 51.46.91.33.

87 N° 18609
Vds. NES + 7 jeux + Game Light. NARANJO Sébastien, 87800 NEXON. Tél. 55.58.14.36 (heure d'école).

88 N° 18638
Vds. cartouches NES 200 à 250F. Contacter Olivier, tél. 29.58.40.68, 373 route des Feignes, 88470 NOMPATELIZE.

91 N° 18636
Vds. jeux NES 100 à 250F (Tennis, Megaman, Robowarrior, World Wrestling, Black Manta... Contacter Robert FILLION, 47 rue de la Libération, 91770 SAINT VRAIN. Tél. 64.56.13.78.

91 N° 18660
Vds. 2 jeux pour console NES, Simon's Quest 200F et Zelda I 200F. Tél. 69.48.06.48 de 18h à 21h. Si possible sur l'Essone.

91 N° 18780
Vds jx Gameboy (In your Face, F1 race...) : 150F. Marioland, World Cup : 120F. Golf : 75F. ou vend en lot : prix à déb. Contacter Julien au 69.49.09.53.

92 N° 18694
Vds NES + 4 man. (Nes Max et Advantage) + nbrx jx (les Marios, Zelda 1 et 2...). Valeur : 7000F. cédé 4500F. ContacterAntoine ALIAS 92100 Boulogne au 48.25.34.92.

92 N° 18748
Vds NES + NES MAX + NES ADV. + nbrx jx + revues. Prix : 1550F. Ou 250F le jeu. Contacter Christophe ou Erwann au 46.24.21.19.

92 N° 18809
Vds NES + Rob + Zapper + jx. TBE Prix : 2500F. Contacter Eric au 47.78.02.10 de 17h à 19h.

92 N° 18823
Vds jx NES de 100F à 300F.Tél. 47.94.04.52 après 18h.

92 N° 18924
Vds NES + NES Max + NES Adv.+nbrx jx prix : 1700F ou à l'unité 250F. Contacter Christophe au 46.24.21.19. 6 square Perronet 92200 NEUILLY SUR SEINE

93 N° 18571
Vds. NES + 2 man. + rob + zapper + 13 jeux (Mario Bros 2, Zelda 1, T. Ninja, Castelvania, Kid Ikarus...). Valeur 6000F, cède 3000F. Contacter François au 48.31.06.28. Adresse : 36 rue Branly, 93700 DRANCY.

93 N° 18665
Vds. jeux NES : Megaman 1 & 2, Cobra T., Metalgear... Ch. contacts sur Gameboy et Superfamicom pour vente ou échange. Vds. K7 NES Jap. Demander David au 48.34.19.82.

93 N° 18806
Vds NES 8 bits + 2 man. + joys. + jx, valeur : 6000 F, vendu : 4000F à déb. Tél. 48.57.60.59.

93 N° 18913
Vds console NES + 3 jx. Prix : 500F. Tél. au 48.54.68.99.

93 N° 18927
Vds NES + man. turbo + pist. + rob+ jx. Le tt en TBE. Prix : 2200F Tél. 48.22.91.26 après 18h (dépt. 93).

94 N° 18727
Vds NES (07/91) + 3 jx (Turtles Ninja, Track'n Field 2, Super Off Road). Prix : 800F. Contacter Gérard au 45.94.53.41 après 18h.

94 N° 18803
Vds jx Gameboy de 90F. à 220F. Prix à déb. Contacter Steve au 48.76.82.49 après 18h.

95 N° 18634
Vds. NES + 2 jeux 450F et 9 super jeux (Airwolf, Wizzards'n'Warriors, Solomon Key) 1 = 180F. Vds. NES advantage 230F et max 180F. Tél. 39.60.88.08. Demander Laurent.

95 N° 18816
Vds jx NES :250F pièce. M. ROUGI Cédric 22 Grande Rue 95640 NEUILLY EN VEXIN. Tél. 30.39.88.84 après 18h.

P E T I T E S A

95 N° 18870
Vds jx NES 200F pièce. Contacter Yann au 30.38.16.87.

SEGA

ACHAT

13 N° 18607
Ach. tout jeu sur Sega 8 bits, surtout sur Megadrive, NES et Gameboy. Contacter Grérory au 91.26.51.73.

22 N° 18654
Ach. jeux sur Megadrive (F) 150F : Mickey, Sonic, G. Axe, F. World, G. Ghost, Shadow Dancer, Strider, Moonwalker, Alex Kidd, Last Battle, autres arcades. Powerstick 100 F. Demander David DIMANCHE au 96.29.11.79.

27 N° 18904
Ach. Megadrive pour 800F max. Vdsjx Nintendo. Contacter Laurent au 32.54.02.14.

29 N° 18604
Ach. toutes les news sur Megadrive (Outrun, Street of rage) ou éch. contre Sonic, Gynoug... Vds. Sonic (F), Gynoug... Ech. nrb. jeux. Contacter Jérôme près 18 h au 98.83.34.42.

33 N° 18802
Vds Sega 8 bits +4 jx + joypad ss gar. Prix 950F à déb. ou éch. contre Megadrive. Vds NES + 2 jx : 800F. à déb. Tél. 56.32.01.95.

47 N° 18567
Ach. jeux sur Megadrive de 200 à 300F, news de préférence. Ach. CD pour MEGA CD quand ils seront sortis (décembre!!!). Contacter Raphaël au 53.94.47.02.

62 N° 18574
Rech. sur Megadrive Phantasy Star 3 Starflight Centurion Advanced Mondial War Faery Tale Arcus Odissey Advanced Strategie. Prix entre 200 et 300F. Tél. 21.53.44.58. Demander Alain.

88 N° 18679
Recherche Game Gear avec jeux pour - de 900 F. Yann LETOURNEAUX 20 rue Canterbury 89100 SENS. Tél.86.64.55.20.

92 N° 18673
Ach. ou éch. sur Megadrive : John Madden, World Cup Soccer, EA Hockey. Demander Fabrice au 47.31.80.06.

CONTACT

35 N° 18699
Ech. jx Megadrive (Golden Axe, Eswat...) contre d'autres jx. Ech. Sonic contre Street of nage ou NHL Hockey. Contacter Olivier au 99.33.04.61

54 N° 18747
Ech. jx Megadrive(Alex Kidd, Populous, Basket Ball)contre Street of Rage, NHL Hockey , Mickey... Contacter Frédéric au 83.96.33.25 après17h30 (si poss. région Lorraine).

62 N° 18757
Ech. nbrx jx Megadrive. Ch. Ghoul's'n Ghosts, Phantasy Star 2 ou 3, Mystic Defender. Tél. 21.20.01.31 après 18h.

89 N° 18758
Ech., ach. et vdsjx Megadrive. Ch. news si poss. Contacter Julien au 86.62.27.39.

93 N° 18840
Ech. Megadrive (F) ss gar. + 6 jx + adapt.jap. contre Super NES + 2 jx. Tél. 48.23.33.05 après 18h.

ECHANGE

00 N° 18611
Ech. Megadrive (J) + 7 jeux (Sonic, Mickey, Shinobi...) + 2 man. contre Superfamicom + 1 jeu. Cont.: Jean-François au 40.04.30.33 après 16h30.

00 N° 18678
Ech. jeux Megadrive (Shadow Dancer, Eswat, Dick Tracy, Last Battle, Ghostbusters, Altered Beast). Contacter Stéphane au 90.25.78.77.

00 N° 18914
Ech. jx Megadrive. Contacter Emmanuel au (16)63.59.92.89. Réponse assurée!!

17 N° 18613
URGENT! Vds., ach., éch. jeux Megadrive. Possède : Sonic, Mickey, Shadow Dancer, Altered Beast. Rech. S. of Rage et Thunder 3. Vds. Lynx + Calif + Blue L. + comlynx + secteur + embal. d'origine. Tél. 46.47.33.58.

31 N° 18658
Ech. jeux Master System (liste sur demande) contre Monaco GP, Dead Angle, Ghouls'n Ghosts, Pacmania, Populous, Psycho Fox, Opération Wolf. Demander Hugo au 61.92.58.42, le soir et le week-end.

34 N° 18652
Ech. jeux Megadrive, Strider, Dinamyte Duck contre Shadow Dancer, Gynoug, Gaieres, Thunder Force 3. Possibilité de vente 200F pièce. Tél. 67.78.76.99. Merci.

38 N° 18627
Ech. nbr. jeux sur Megadrive. Possède: Boxing, Crackdown, Heavy unit, Kageki, Shadow Dancer, Hell Fire. Demander Shakil au 76.56.90.55 (Grenoble) après 19h.

49 N° 18656
Ech. Master System 2 + 3 jeux + Gameboy + 5 jeux contre Megadrive ou vds. Master System 2 + 3 jeux 390F. Grégory HULOT, 9 rue des Violettes, 49260 BREZE. Tél. 41.51.69.21.

51 N° 18676
Ech. CPC 464 + nbr. jeux ; éch. Sega Master System + 8 jeux + pistolet ou jeux Megadrive contre Nec GT ou jeux Megadrive. Contacter Mickael au 26.87.60.25.

57 N° 18926
Ech. Sega 8 bits ss gar. + 4 jx contre. Gameboy + 3 ou 4 jx. Contacter BIANCHIN Stéphane 6 rue André Malraux 57210 MAIZIERES LES METZ Tél: 87.80.28.38.

71 N° 18628
Ech. Faery Tale et Thunder Force 2 contre Sword of Vermilion. Contacter Eric au 85.58.59.43 ou écrire à Eric DELMAS, 16 rue Emile Zola, 71300 MONTCEAU.

75 N° 18584
Ech. PC-XT SINCLAIR + moniteur monochrome + MS-DOS + Turbo Pascal... Le tout, neuf, contre 4 très bonnes cartouches Master System ou Game Gear. Contacter PHALADUC au 43.84.45.92 après 20 h.

75 N° 18598
Vds., ach., éch. nbr. jeux sur Megadrive (Wonderboy III 200 F). Vds. jeux Nec (Power Eleven, Tiger Road). Vds. Game Gear + 11 jeux, 2 500 F, prix à débattre. Contacter Johnny vers 19 h au 42.71.65.91.

76 N° 18620
Sega 16 bits rech. jeux : Valis3, Shadow Dancer, Strider Devil Junter Street smart. Possède Golden Axe Arrow Flash Last Battle Rambo3 Altered Beast, Super Thinderblade. Tél. 35.90.40.29.

78 N° 18572
Ech. Gameboy + 5 jeux + light boy contre Megadrive + manette + 2 jeux. Contacter SIEGFRIED au 30.21.53.27 à 18 h.

78 N° 18829
Ach. jx Megadrive, MasterSystemE, GAMEGEAR ou éch. contre jx AMIGA ou Ste. Ch. pin's publicitaires. Contacter Jérome au30.94.30.51 (Mantes La Jolie).

87 N° 18588
Vds. ou éch. After Burner 2, Ghouls'n Ghosts, Budokan, Super Thunder Blade. Tél. 55.06.06.21.

91 N° 18569
Ech. Phantasy star 2 contre Sword of Vermillion sur Megadrive. Ech. aussi 17 autres jeux. Demander Fabrice au 60.75.42.79.

92 N° 18592
"GAME OVER", c'est le fanzine des fanas de consoles. Demander François au 47.33.22.56.

VENTE

00 N° 18653
Vds. Game Gear + 4 jeux état neuf : 990F seulement! Tél. 64.30.59.98. Demander Bertrand (ou Vincent).

00 N° 18857
Vds jx Megadrive état neuf, versions françaises. 250F la cartouche.Tél. (1)43.43.51.54 ou (1)43.08.04.09.

00 N° 18908
Vds MasterSystemE2 + 4 jx + 1 man.Prix : 1 090 F. Contacter Sébastien au 60.11.24.89 après 19h.

00 N° 18918
Vds jx MasterSystemE de 50F à 200F. ou éch. contrejx de même valeurContacter David au 61.85.24.55 le soir aux heures de repas.

01 N° 18777
Vds Megadrive 16 bits + nbrx jx (Super Monaco, Mickey...) + 2 joyst.Prix : 2 600 F. Ch. Amiga 500 + monit. à 3 500 F. Contacter Frédéric au 74.36.97.39 après 19h.

01 N° 18814
Vds Sonic (VF) not. franç. 300F port compris+ Mickey (VJ) not. franç. 200F port compris. Contacter Yannick au 74.30.06.65 le mercredi soir et le week-end.

03 N° 18624
Vds. Megadrive (F) accèpte jeux (J) 1 100 F. Vds. MS converter 290F avec ou sans Kung Fu Kid (99 F) + de 2 achats réduc. Demander Philippe au 34.81.26.07, le mercredi après-midi ou de 17 h à 19 h 30.

09 N° 18929
Vds MasterSystemE+ 5 jx + 2 man., le tt en tbe. Prix : 1 300F à débContacter Olivierau 61.66.34.96.

10 N° 18579
URGENT! Vds. Megadrive + 2 Arcade Power Stik + adaptateur jap. + 13 jeux (Mickey, Batman, Moonwalker, Populous...) 1 990 F. Vds. jeux séparement. Christelle. Tél. 25.42.02.12 après 16 h.

12 N° 18683
Vds MasterSystem + divers jeux. Contacter Sébastien au 65.45.31.48

13 N° 18744
Vds MasterSystemE+ 2 man. + pistol. + 2 jx en mémoire + Galaxy ForceTBE le tout 500 FPossibilité venteautres jx : 150 Fpièce. Tél. 42.22.41.78.

16 N° 18675
Vds. ou éch. Game Gear + 2 jeux (Pengo, Shinobi) contre Megadrive. Prix 990 F.

21 N° 18815
Vds Megadrive (F)ttes cart. + jx. Prix : 1 000 F. Contacter Mourad au 80.51.26.22.

21 N° 18919
Vds Master Systeme + Light Phaser + 2 controlpad + jx. Etat neuf, ss gar. 6 mois. Prix:800 F. Tél. 80.46.47.08 après 19h (Dijon uniquement).

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N°3 qui sortira vers le 15 Novembre.

Votre département : ☐ | ACHAT | ECHANGE | VENTE

❑ SEGA ❑ NINTENDO ❑ NEC ❑ NEO GEO - LYNX N°3

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

ANNONCES

[illegible] N° 18812
[illegible] MasterSystemE + 2 man. + rapide [illegible] + jx. Prix : 1 200F à déb. Tél. [illegible]76.78

[illegible] N° 18735
[illegible] MasterSystemE+ 2 manettes et [illegible]phaser + 9 jx. Prix : 900 F. [illegible] Cyril au 66.86.68.43.

[illegible] N° 18573
[illegible] Megadrive (J) + 13 jeux + Arcade [illegible] Stick (Sonic, Alien Storm, [illegible], Darius 2, Batman, Mickey, [illegible] Thunder Force 3, Monaco, [illegible] Dancer, DJ BOY, Klax, [illegible]walker) : 3 500 F, neuve. Tél. [illegible]02.54.

[illegible] N° 18662
[illegible] Master System + pistolet + [illegible] + 7 jeux (Double Dragon, [illegible]...), le tout 1 200F à débattre ou [illegible] 150F le jeu. Pas sérieux s'abste- [illegible] Contacter Cyril HOPITAL au [illegible]04.64.

[illegible] N° 18684
[illegible] jx sur Nes:Bubble Bobble, [illegible] Dragon 2, Wizard and [illegible]iors.TBE, env. 200 F.Vds sur [illegible]Shadow Dancer 300F. Tél. [illegible]12.14 après 19 h.

[illegible] N° 18663
[illegible] jeux pour MAGADRIVE : New [illegible] Story 200 F, Alex Kidd 150 F. [illegible] DEL RIO David, 51 rue du [illegible] fleuri, 34400 LUNEL. Tél. [illegible]23.12.

[illegible] N° 18618
[illegible] console Sega 8 bits, + pistolet + [illegible] stick + rapid fire + 20 jeux, [illegible] 6 230, vendu 3 500. Possibilité [illegible] séparée. Contacter Ludovic [illegible]ER, la Chalotiere, Bruz 35.

[illegible] N° 18690
[illegible] Megadrive (F)+ jx (Sonic, [illegible]...) + arcade power stick. prix : [illegible] offre. Tél. 74.97.25.27. Très [illegible]

[illegible] N° 18810
[illegible] ou éch. jx Megadrive : 200F pièce. [illegible] jx NES : 200F pièce. Ch. [illegible]tion Soccer Nec.Tél. 40.40.68.20 [illegible] 12h et 14h.

[illegible] N° 18695
[illegible] GAMEGEAR OFF.800 F.+ Shinobi [illegible] F ou le tout pour 900 F. Vds jx [illegible]drive 270F l'un ou éch. contre [illegible] GP, Alienstorm. Contacter [illegible] au 83.90.10.44.

[illegible] N° 18648
[illegible] Game Gear neuve + 3 jeux + [illegible] sect. 1 100F à débattre ou éch. [illegible] Megadrive + au moins 2 jeux. [illegible] Gianni au 87.67.78.13. De [illegible]rence en Moselle.

[illegible] N° 18577
[illegible] Sega Master System + 11 jeux + [illegible]ettes. Prix réel 3 400 F, vendu 1 [illegible] à débattre. Tél. 20.95.28.31. [illegible] Grégory ou Benoît.

[illegible] N° 18901
[illegible] MasterSystemE+ 2 jx + 2 man.. [illegible] 600 F.Contacter M. AUDEN Joe [illegible] LASCAZERES MAUBOURGUET [illegible]96.90.58.

[illegible] N° 18813
[illegible] Megadrive : 250F pièce. Tél. [illegible]25.56 après 20h.

[illegible] N° 18784
[illegible] Sega 8 bits neuve + 2 joypads+1 [illegible] CD Sega+ posters+ [illegible] Prix : 750F à déb. Contacter [illegible] au 50.04.21.17.

[illegible] N° 18570
[illegible] pour Megadrive : Forgotten world, [illegible] & Ghost, Golden Axe, Mickey, [illegible] Ring side angel, Shadow dan- [illegible] Th. force II... De 200 à 300 [illegible] Florent au 47.07.7.64.

[illegible] N° 18593
[illegible] Megadrive (F) + 1 manette + 3 [illegible] ou éch. le tout contre 8 jeux [illegible] Faire offre à Damien au [illegible]38 (valeur 2 080 F).

75 N° 18608
Vds. Megadrive (J) + 2 man. + 10 jeux (ou vente séparée) 4 000F à débattre ou éch. contre Neo Geo. Contacter GEOTTROY au 48.88.06.02.

75 N° 18633
Vds. Master System + 16 jeux (Mickey, Golden Axe, Thunder Blade, Casino, Psycho Fox...) + pad + 2 pads laser + phaser : 2 500F à débattre. Contacter Cédric ap. 18 h au 40.09.16.04 (16-1).

75 N° 18674
Vds. le jeu Megatracks sur Megadrive. TBE. Paris uniquement. Contacter Jérémie au 42.38.10.96.

75 N° 18687
Vds Megadrive + jx (Mickey...) + man. Prix : 1500 Fà déb. Contacter Alexandre au 45.48.93.01.

75 N° 18767
Vds Megadrive + jx (Populous, Moonwalker...)+ arcade power stick + control pad pro 2.Prix : 3500F ou éch. contre AMIGA500. Contacter Bruno au 42.27.60.30.

75 N° 18805
Vds Sega 8 bits ss gar. + man. pro+ jx. Prix : 1 400 F.Contacter Phil au 47.07.61.77 sur Paris.

76 N° 18615
Vds. jeux pour Megadrive (J). Wonderboy III 300 F, The Newzealand Story 300 F, Ghostbusters 350 F, Shinobi 350 F. Contacter François au 35.76.85.24.

76 N° 18739
Vds jx Megadrive Moonwalker : 200FAlt. Beast : 150Fou éch. contre les 2 Street of Rage. DURAND Sébastien 7 lot. Beau Soleil 76400 GANZEVILLE.

77 N° 18721
Vds pour Megadrive (J) Mickey M. :250 F. Altered Beast : 100 F. Ch. Street of Rage. CHARPENTIER David 34 rés. Croix Saint Loup 77100 MEAUX.

77 N° 18799
Vds jx Megadrive (Super Monaco GP,Populous...) 200Fpièce. Contacter Jérome au 60.29.77.29 après 20h.

77 N° 18925
Vds jx MasterSystemE : 150 F. Contacter Stéphane au60.03.35.70.

78 N° 18629
Philippe RICHARD, 18 av. Gambetta, 78400 CHATOU. Tél. 39.52.74.32. Vds. cartouches Sega Megadrive, Air Buster, Dick Tracy, Strider, Ghostbuster, Air Wolf, Shadow Dancer, Sonic, Fantasia, Eswat, Wonder Boy.

78 N° 18671
Vds. jeux Game Gear 150 et 200F (Woody-pop, Rastan Saga, Wonder Boy), contacter Thomas au 30.86.91.91 après 18 h.

78 N° 18682
Vds Lun. 3D + Maze Hunter : 300 F.Zaxxon 3D : 150 FZillion 2 : 150 Fou 500F le tout. Ach. Golden Axe Warrior. Vds ou éch. Sword of Vermimllon (400 F) sur Megadrive. Tél:dom. 39.12.29.83.bur. 45.25.40.82.

78 N° 18689
Vds Megadrive (J)+ 2 joysticks,3 jx (Golden Axe, Rambo 3, E-Swat) et nbrses revues micro. Prix : 1850 F. Contacter Alain au 30.95.74.29.

78 N° 18691
Vds cons. et jx Megadrive, Gameboy, Nec, Superfamicom. Prix intér. Ach. cons. et jx Megadrive, Nec, Superfamicom. Contacter Sylvain au 39.13.28.88.

78 N° 18693
Vds M.S. Sega 8 bits, 2 man. alexkidin miracle world inclus + nbrx jx (Mickey, R-Type, Indy...). 200 F. le jeu ou 1300 F. le tout. Contacter VIGNERES Clément au 30.52.48.69.

78 N° 18790
Vds Megadrive (F)+ 5 jx (Sonic, Shinobi, Strider, Monaco, A. Beast) le tout en TBE ssgar. Prix : 2 500F. Contacter Pascal au 39.12.06.12.

78 N° 18820
Vds MasterSystemE+ man. + jx. Prix : 500 F. Contacter Stéphane au 39.14.10.13 après 19h.

78 N° 18907
Vds Game Gear + adapt. secteur + jx. Prix : 700 F. Le tt en tbe. Contacter David au 30.71.34.13.

78 N° 18923
Vds ou éch. jx sur Megadrive de 200F à 300 F. Tél.39.79.96.74.

81 N° 18626
Vds. NES + 2 man. + 3 jeux dont Mario 3! Le tout en TBE, 950 F. Vds. Mickey Mouse sur Megadrive 200 F. Contacter Nicolas au 63.61.25.19.

90 N° 18762
Vds, éch. et ach.jx Megadriye et Superfamicom. Poss. Outrun, Area 88, Super Ghoul's'n Ghosts...Contacter Alban au 84.21.78.70.

91 N° 18575
Vds. Megadrive (J) + 3 jeux (Altered, Cyberball, Alex Kid) + 2 man. dont Pro1 : 800 F. Vds. jeux Megadrive (Sonic, Midnight...) : 200 F. Vds. jeux NES (Robowarrior, Goonies, Mario 2...): 200 F. Tél. 60.11.56.95.

91 N° 18587
Vds. Sega 8 bits + 4 jeux, 650F (valeur 1 300 F). Vds. Gameboy + Tetris + Gargoyle (sous garantie) 550 F. Ech. Gynoug Curse Alienstorm contre Outrun, Fantasia, Street of Rage sur Megadrive. Demander David au 69.89.21.74.

91 N° 18602
Vds. Megadrive (J) + 2 joy. + 2 jeux : 1000 F. Vds. UPERGRAFX + Quin + 4 man. + 2 jeux : 1 500 F. Vds. CD ROM + adaptateur CDSG + 1 jeux : 2 500 F. Vds. jeux CD Nec : 250 F. Tél. 60.86.23.25.

91 N° 18637
Vds. console Megadrive avec Eswat + 1 man., en TBE, entre 900 et 1 000F à débattre. Garantie jusqu'à février 92. Vds. NES + 9 jeux + 2 man. 1 600 F. Demander Eric au 69.48.09.84.

91 N° 18753
Ach. jx Megadrive 200 F. Ech. Megadrive, Supergrafx, Gameboy ET JX. Ech. Megadrive contre AMIGA 500. Contacter BINET Fabrice au 64.56.12.10.

91 N° 18912
Vds Megadrive (F)complète ss gar. (-d'un an), TBE+2 man. Prix : 900F. Vds jx pour Megadrive de 100F à 225 F. Contacter Gregory au 60.78.25.37.

92 N° 18605
URGENT! Vds. Sega Master System + 7 jeux (super HITS!) dont Mickey, After Burner, Fire and Forget 2, Alex Kidd... Valeur 2 000 F, vendu 900 F. Contacter Quentin au 46.26.19.32. Le soir SVP.

92 N° 18641
Vds. Game Gear + 8 jeux (Outrun, SMGP, Haley War, Wonder Boy...), valeur 3 100 F, vendu 1 600 F! Contacter Guillaume au 47.09.04.23 avant 7 h, possible le samedi et dimanche.

92 N° 18651
Vds. Sega Master System (janvier 91) + 14 jeux : 1 400F ou séparement, SMS 300F et 150F le jeu. Contacter Jean-Paul au 46.23.16.43 après 18 h.

92 N° 18670
Vds. Game Gear + jeux (Mickey Mouse, Shinobi, Wonder Boy), TBE garantie 9 mois, 1 200 F. Tél. 46.60.43.59.

92 N° 18692
Vds jx Sega 8 bits a 150 F. (Cordofsword, Spellcaster, Ninja, Zillion...). Tél. 45.34.40.35.

92 N° 18783
Vds Megadrive (J)+ 2 jx (Fantasia,Gynoug)+ 2 joy. Prix : 1 200 F. Poss. vente séparée. Tél. 47.90.53.45.

93 N° 18677
Vds. Megadrive (J) garantie 3 mois + jeux (Strider, Shinobi, Hellfire, Last Battle, Valis 3) + arcade power stick, le tout en TBE et sous emballage, 2500F. Tél. 48.61.51.86.

93 N° 18824
Vds ou éch. nbrx jx sur Megadrive entre 200F et 275 F. Contacter Gilles au 48.39.12.95.

94 N° 18795
Vds Supervolley Ball sur Megadrive et ach. jx pour Superfamicom. Contacter Michael au48.08.07.17 ou au48.08.16.41.

94 N° 18666
Vds. jeux Megadrive entre 150 et 300F ou éch. contre jeux Superfamicom. Possède Moonwalker, Eswat, Strider...

95 N° 18590
Stop! Vds. pour Megadrive Altered Beast et Thunder Force 2 à 150F chacun. Ach. Mickey, Revenge of Shinobi et autres jeux. Prix à débattre. Contacter Xavier au 34.15.56.61.

95 N° 18601
Vds. jeux Megadrive encore sous garantie (Mickey, Shadow Dancer, The revenge of Shinobi, Lakers vs Celtics, Super Monaco GP), très récents, entre 280 et 350 F. Tél. 30.37.64.47.

95 N° 18672
Vds. Master System Sega + pistolet + 6 super jeux, valeur 3000F, vendu 2000F à débattre. Contacter David après 19 h au 34.17.37.69.

SONDAGE

A renvoyer à joypad, 103 boulevard du MacDonald, 75019 Paris

Shoot Again

OFFRE 100 BONS DE REDUCTION DE 50 FRANCS !

joypad a besoin de vous !

Pour faire le meilleur magazine du monde, nous avons besoin de vous connaître, de savoir quels sont vos goûts, vos opinions sur les jeux vidéo et sur le magazine lui-même. Une seule méthode: remplissez le sondage ci-dessous et renvoyez-le au plus vite à Joypad, 103 bd MacDonald, 75019 Paris. Permettez-nous d'insister: chaque réponse est importante, chaque suggestion est prise en considération, chaque critique est pesée; si vous voulez que le journal soit exactement ce que vous en attendez, c'est à vous de prendre la parole! Nous vous demandons de renvoyer ce sondage très vite, afin que nous puissions déjà améliorer le prochain numéro. **D'ailleurs, 100 personnes y ayant répondu seront tirées au sort et recevront un bon de réduction de 50 francs, offert par le magasin Shoot Again (valable pour tout achat à Shoot Again, sur place ou par correspondance).**
Merci de répondre au plus vite, c'est très important !

• *Achetez-vous JOYPAD...*
❑ Pour la 1ère fois
❑ Pour la 2ème fois

• *Comment l'avez-vous découvert ?*
❑ Par une publicité dans Joystick
❑ Par une affiche de publicité
❑ Par hasard chez le libraire
❑ Par un copain

• *La couverture influence t-elle votre achat ?*
❑ OUI - NON ❑

• *Lisez-vous JOYSTICK régulièrement ?*
❑ OUI - NON ❑

• *Dans l'ensemble, comment jugez-vous ce 2ème numéro ?*
❑ GENIAL ❑ SUPER ❑ BIEN ❑ MOYEN ❑ BOF ❑ NUL

• *JOYSTICK et JOYPAD paraissent à 15 jours d'intervalle. Dans chaque numéro, il n'y a pas les mêmes tests ! Pensez-vous continuer à acheter...*
JOYSTICK ❑ OUI - NON ❑
JOYPAD ❑ OUI - NON ❑

• *Comment trouvez-vous...*

	SUPER	BIEN	BOF	NUL
Les news	❑	❑	❑	❑
Les previews	❑	❑	❑	❑
Les tests	❑	❑	❑	❑
La rubrique Arcades	❑	❑	❑	❑
Les astuces	❑	❑	❑	❑
Les dossiers	❑	❑	❑	❑

• *Préférez-vous un autre magazine ?*
❑ OUI - NON ❑
Si OUI,lequel..
Pourquoi?...
....

• *Que souhaitez-vous trouver en p... (dans l'ordre de vos préférences . Ne d... surtout pas "PLUS DE MEGADRIVE" ... "MOINS DE SUPER FAMICOM", etc... ON TESTE TOUT CE QUI SORT SA... EXCEPTION !)*
1/..
2/..
3/..

• *Quelles sont vos principales critiq...*
....
....
....

• *Etes-vous intéressé par des infos s... d'autres consoles que la vôtre ?*
❑ OUI - NON ❑
Si OUI, pour quelle(s) console(s) ?
....
....

• *Achetez-vous vos jeux:*
❑ En magasin - Par correspondance ...

• *Chez qui, plus exactement ? (indiq... le nom du magasin)*
....

• *Combien dépensez-vous chaque m... en jeux ?* ....

• *Très franchement et entre nous, p... férez-vous avoir...*
❑ Des infos sur des previews, T... LONGTEMPS A L'AVANCE
❑ Plus d'infos sur des jeux qui vont s... tir dans les 2 mois à venir

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
CP : ....VILLE:..........................
Age : ....
Quelle(s) console(s) avez-vous ?
....
....

joystick



joystick

LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME

EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX